INDEKS Nr 320358
ISSN 12308773
CENA 25000 zł

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

4/94



TORNADO
DARKMERE
PERIHELION
SIM CITY 2000
LEGACY OF SORASIL





Cześć!

Zacznę od najważniejszego. Opis gry SPACE, który został zamieszczony w poprzednim numerze, tak naprawdę był tylko prima aprilisowym żartem. Inaczej mówiąc, coś takiego w ogóle nie istnieje. Ponieważ na giełach i w sklepach (jak nam donieśli znajomi) cała sprawa spowodowała spore zamieszanie, stąd moja prośba - nie dręczcie już tych biednych handlarzy pytaniami o SPACE, bo przestaną zajmować się dystrybucją gier.

Konkurs literowy wciąż trwa. Pierwsza fala listów z odpowiedziami minęła. Wnioskuję, że przyczailiście się i że dopiero po podaniu następnej literki przystąpicie do kontrataku. W porządku, czekamy.

W tym numerze znajdziecie kilka niespodzianek. Po pierwsze, przygotowaliśmy dla Was sporo opisów nowości, które właśnie wchodzą na polski rynek. Po drugie, byliśmy obecni w Świeciu na Turnieju Sensible Soccer, o czym możecie przeczytać na stronie 7. Po trzecie, wprowadzamy nowy dział pt. TANIE I LEGALNE. W dobie ustawowej drożyzny warto wiedzieć, że są jeszcze rzeczy dobre i za grosze. Dokładniej informujemy o tym na stronach 58-59.

Ponieważ prosiliście o to w listach, pomniejszyliśmy (objętościowo) KOMIKS. Zaoszczędzone strony mamy zamiar przeznaczyć na artykuły i opisy. Poza tym, cieszy nas, że dział S.O.S. został przyjęty z takim aplauzem. Ilość listów z prośbą o pomoc (i z góry dziękujących), jakie nadeszły do redakcji, ponoć przeraziła samego YA. Ale zawziął się chłop i obiecał walczyć do końca, sądzę więc, że Wasze problemy wkrótce zostaną rozwiązane.

Ci, którzy stawali w komputerowych szrankach, mają okazję poznać rozwiązanie dwóch konkursów: obrazkowego (z tylnej okładki) i ankietowego (punkt 12). Zwycięzcę pierwszego podajemy na stronie 6. Drugiego szczęśliwca znajdziecie na stronach 56-57, gdzie publikujemy niektóre Wasze wypowiedzi.

Miłej lektury.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

4 z 11
K

ISSN 12308773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

Rok 2. Numer 4.

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Grażyna Krzykwa

GRAFIKA:
Monika Beyger

REDAKCJA:
Andrzej Kentzer
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Jacek Karolczak
Tomasz Kokoszczyński
Tomasz Kulbacki
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Jacek Piekara
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Andrzej Janicki

KOMIKS:
Andrzej Janicki

SKŁAD NA KOMPUTERACH **AMIGA**.

Świat Gier Komputerowych

TRYBUNA

NOWOŚCI

TRIKI

HITY

OPISY

DODATKI

SIM CITY 2000

Ci, którzy grali w Sim City, wiedzą zapewne, o jaki typ gry chodzi, ale nie wiedzą, co tak naprawdę proponuje im ta nowość. Żeby się o tym przekonać, wystarczy zajrzeć do opisu.





TORNADO

Ostatnio zaponowała istna symulomania. Tornado z pewnością należy do elity. Poznać to po tym, że gra została zrobiona na wyrost i mało który komputer z nią sobie radzi.

DARKMERE

Długo zapowiadana konwersja na Amigi i Atari ST (z IBM PC), która wreszcie się ukazał na rynku, od razu zyskała sobie zagorzałych wielbicieli. Być może będziesz jednym z nich.



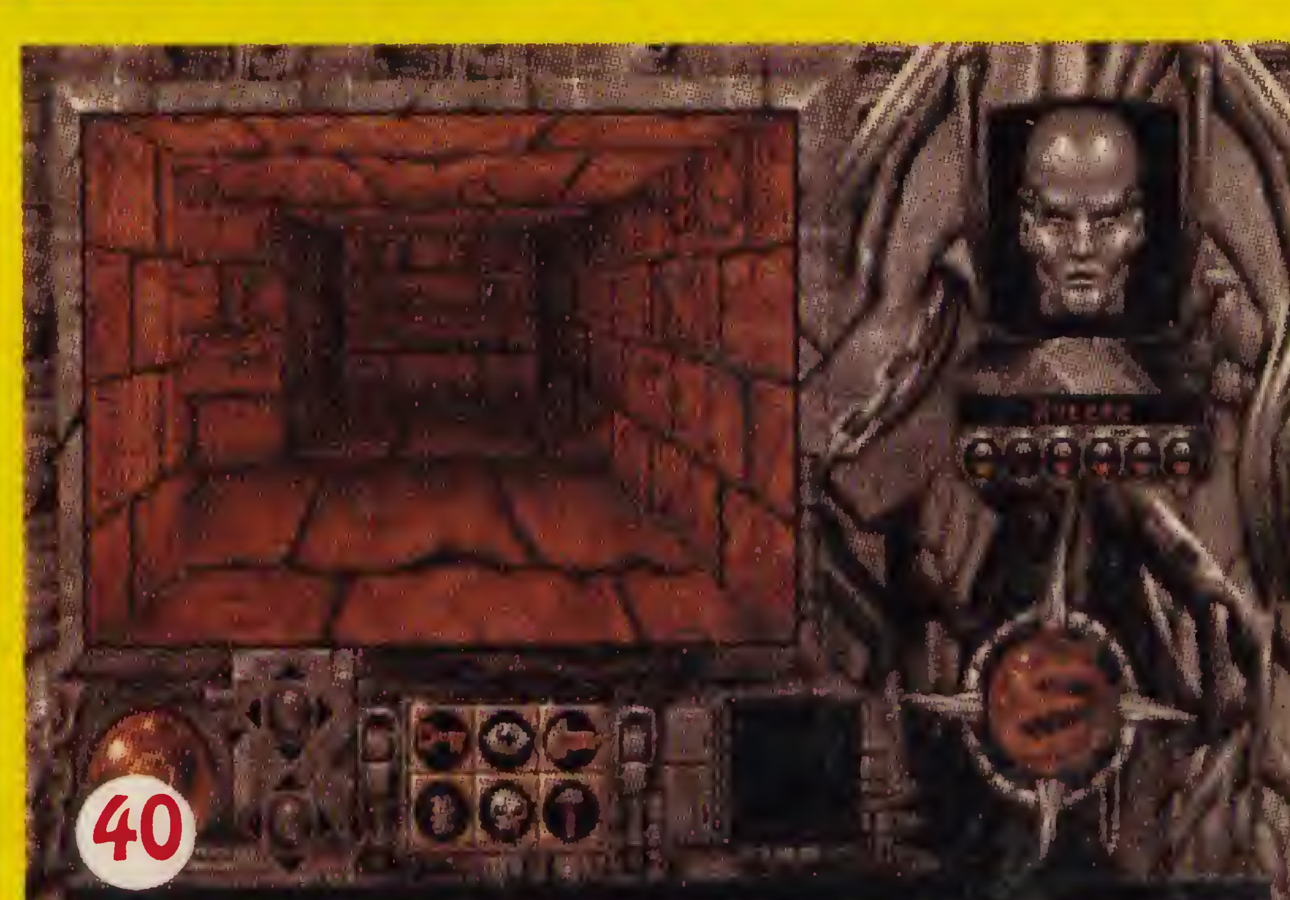


LEGACY of SORASIL

Druga część osławionej już gry Hero Quest. Tym razem w znacznie lepszym wydaniu (grafika). Legacy of Sorasil to program niezwykle prosty w obsłudze z bardzo wciągającą fabułą.

PERIHELION

O tej grze było głośno już ponad pół roku temu. Autorzy chwalą się, że jest to pierwsza cyberpunkowa role-playing. Oryginalna, stylowa grafika to tylko jeden z walorów tej gry.



SPIS TREŚCI

* listy * listy * listy * LISTY *

Oto kolejna porcja listów i liścików nadesłanych do naszej redakcji.

Jestem posiadaczem C-64 i czuję się troszkę zawiedziony, że w Waszym czasopiśmie jest tak mało (czasem wcale nie ma) opisów na Commodorka.

Proszę Was, abyście (jeżeli to jest możliwe) podawali więcej opisów do gier na C-64. W ostatnim numerze znalazłem dwa opisy i troszkę się ucieszyłem, jednak bardziej bym się cieszył, gdyby było ich więcej.

Tomasz Papuga
Barlinek

Już kiedyś pisałem w tej sprawie. Ze względu na dużą ilość głosów, proszących o zamieszczenie w ŚGK działki z opisami na C-64, postanowiliśmy pójść na kompromis. Ta jedna jedyna strona to wszystko, co możemy dla Was, Commodorowców, zrobić. Przyczyn jest wiele, ale głównie jedna przesądza sprawę. Trzeba to w końcu jasno powiedzieć: C-64 to już przeszłość (nie urażając posiadaczy tej maszyny) i coraz mniej gier powstaje na ten sprzęt (a starocie chyba niewielu interesują). Niemniej na pocieszenie powiem, że planujemy powiększenie działki C-64 do dwóch stron. Ale jeśli to zrobimy, to będzie to już wszystko. Koniec. Kropka.

1. W numerze 7-8/93 zrobiliście rubrykę "W co grać na A1200". Proszę Was, zróbcie taką, tylko że na Nintendo.

2. Chciałbym, aby w każdym numerze była rubryka Nintendo.

3. Czy gry z Sega dadzą się kupić na Nintendo?

Dawid Ciesielski
Leszno

Pierwsza propozycja jest naprawdę ciekawa. Spróbujemy coś takiego zrobić, ale teraz nie mogę jeszcze powiedzieć, kiedy taki artykuł się pojawi na łamach ŚGK. Co do drugiej propozycji, to mogę obiecać, że raz na jakiś czas będziemy zamieszczać opisy gier Nintendo. Innych maszyn także. Sprawa jest o tyle trudna, że gdyby chcieć pisać o nich wszystkich, nie starczyłoby nam pisma i w tym problem. Ale jakoś sobie z tym poradzimy.

Chciałbym Was prosić o rozszerzenie pisma do jakiś 100 stron. Dlaczego? Na przykład w ŚGK/2 opis "The Lost Vikings" zajmuje 5 stron. Zniósłbym to jeszcze, żeby było to tylko w tym numerze, ale w najnowszym ŚGK/3 znowu widzę opis tejże gry. Gdyby pismo było większe, zmieściłoby się o wiele więcej gier, które zrekompensowałyby tak długie opisy gier. Wiem, że rozszerzenie pisma przynosi dodatkowe koszty, ale czy te 5-10 tys. zł zrobi naprawdę tak wielką różnicę? Przecież nikt nie chce czytać opisów, które ciągną się po wielu numerach. Jeżeli już chcecie pisać tak długie opisy, to na Boga, nie opisujcie przejścia takich gier, jak "KGB", tylko na przykład "Subwar 2050" czy "Space"! Czy nie dziwi Was, że takie gry zostały tak powierzchownie opisane? Szkoda słów.

Daniel Zaborowski
Bydgoszcz

Rozumiem, Danielu, że nie chodzi Ci tylko o powiększenie objętości pisma, ale przede wszystkim o skrócenie opisów do 2 czy 3 stron. No cóż, my także chcielibyśmy zamieszczać krótsze opisy, ale nie zawsze jest to możliwe - zwłaszcza w przygodówkach, które cieszą się ogromną popularnością, a które wymagają szczegółowego opisu. Jeśli chodzi o poszczególne tytuły, to pamiętaj, Danielu, że musimy "dogodzić" wszystkim, także tym, którzy np. "KGB" uważają za super grę, a wierz mi, że są tacą. Natomiast to, że niektórych gier jeszcze nie opisaliśmy szczegółowiej (w sprawie "Space" - radzę Ci zajrzeć do WSTĘPNIAKA), nie oznacza, że tego nie zrobimy.

Co do Twojej propozycji (żartobliwej?) powiększenia objętości pisma, to wiedz, że rzeczywiście o tym myślimy. Jedyną barierą jest cena, której nie chcielibyśmy zmieniać (dla wielu Czytelników te 5-10 tys. zł to jednak bardzo dużo).

Tak się złożyło, że nie kupiłem ŚGK nr 1/94, gdyż myślałem, że wyjdzie numer 1-2/94 i nie pytałem się w kiosku. Jeśli macie jakiś numer archiwalny, to proszę, przyślijcie mi go. Mam wszystkie numery i nie chciałbym mieć luki.

Marcin Gierżatowicz
Lublin

Drogi Marcinie, nie martw się, otrzymasz od nas brakujący numer (za zaliczeniem pocztowym). Umówmy się w ogóle, że jeśli tylko mamy jakiś numer na zbyciu, to nie ma problemu z nabyciem go u nas (powtarzam, za zaliczeniem, czyli płatne przy odbiorze). I jeszcze jedno, zamówienie najlepiej jest składać telefonicznie, gdyż od razu można się dowiedzieć, czy dany numer jest na składzie (np. nr 1/93, czyli pierwszy, skończył się definitywnie już ponad pół roku temu).

1. Czy A1200 można podłączyć pod telewizor (czy ma modulator)?

2. Czy program Kickstart 1.3 dostaje się razem z Amigą, czy trzeba go dokupić?

3. Co trzeba zrobić, aby grać w grę z Kickstartem 1.3 na A1200?

4. Czy do A1200 dołączana jest myszka, i co oprócz niej (jeśli kupujemy ją w sklepie)?

Adam Gierko

Krótko. Po pierwsze, Amiga 1200 ma modulator i możesz podłączyć ją do telewizora. Po drugie Kickstart zawsze dostaje się razem z komputerem, tyle tylko, że do A1200 załączony jest Kickstart 3.0 (1.3 miała A500 i A2000 C). Po trzecie, gry wymagające Kickstartu 1.3 raczej bez problemu chodzą na A1200 (nie chodzą tylko te naprawdę stare). Jeśli będzie coś nie tak, zastosuj się do instrukcji podanej w LISTACH (ŚGK 1/94). I wreszcie po czwarte, do komputera dołączana jest myszka, zasilacz oraz dyskietki z "osystemowaniem" (Kickstart, Workbench, itd.).

Posiadam Atari 65 XE. Jest to komputer, niestety, niezbyt odpowiadający standardom dzisiejszego dnia. Dlatego mam zamiar kupić komputer 16-bitowy. I tu powstaje problem: czy Amigę 500, czy Atari ST (E)? Nie mogę się zdecydować, który komputer wybrać. Czasopisma traktujące o Atari mówią: "Atari jest najlepsze!", natomiast "amigowcy" odwrotnie. Dlatego zwracam się do Was jako do bezstronnego pisma o doradzenie mi właściwego wyboru.

Marek Regiec
Nowy Sącz

Sprawa jest naprawdę trudna. Zarówno jeden komputer, jak i drugi ma swoje wady i zalety. Właściwie wszystko zależy od tego, do czego chcesz swój sprzęt używać. Ogólnie twierdzi się na przykład, że Atari dobre jest do muzyki, a Amiga - do grania (choć ostatnio mówi się, że do gier jest "pecet", a Amiga służy do pracy - multimedia). Prywatnie mogę Ci powiedzieć, że używałem przez długi czas Amigi i byłem z niej w pełni zadowolony - dużo dobrych gier oraz programów graficznych i animacyjnych. A już tak naprawdę szczerze mówiąc, radzę Ci odłożyć trochę więcej pieniędzy i kupić np. A1200 albo jeszcze lepiej IBM PC 386 SX bądź DX.

To wszystko na dzisiaj. Spotkamy się za miesiąc.

P.P.

Uwaga!

Redakcja Świata Gier Komputerowych będzie obecna w Poznaniu na Targach INFOSYSTEM '94 odbywających się w dniach od 17.05 do 20.05 br. Zainteresowani znajdą nas w hali 26 poziom B (parter).

Jeśli chciałbyś z nami porozmawiać, wymienić swoje uwagi lub po prostu nas poznać - zapraszamy. Będziemy do Twojej dyspozycji.

Do zobaczenia!

Między nami, graczami...

Tak się ostatnio zdarzyło, że naszedł mnie w domu mój stary (rzadko widywany) znajomy. Zastał mnie akurat przy jednej z tych cudownych i całkowicie pochłaniających gier (***Alien Breed 2***). Oczywiście, zanim się od niej oderwałem, mój znajomy zdążył się zanudzić na śmierć. Pewnie dlatego rozmowa zaczęła się od jego stwierdzenia: "*Jesteś jak narośl na joysticku*".

Tutaj, ze zrozumiałych powodów, oburzyłem się na takie potraktowanie mojego hobby. Bo przecież jak to, ja mam być jakimś tam pasożytem żerującym na mechanicznym organizmie?! Naroślą?! Skandal! Oczywiście, nasze pogaduchy niezbyt się kleiły. W końcu zostałem obrażony (on zresztą także - czekaniem na mnie).

Kiedy się rozstaliśmy (w niezbyt przyjaznym nastroju), wróciłem do gry, ale szło mi już nie najlepiej. Krótko mówiąc, nastrój nie ten. Ale czego można się spodziewać, skoro nie mogłem się uwolnić od uczucia, że wykonuję jakieś absurdalne czynności. Joystick, klawiatura, monitor - wszystko to wydawało mi się jakieś obce, a nawet wrogie.

I wtedy, z braku innego zajęcia, zacząłem się zastanawiać, czy przypadkiem mój znajomy nie miał racji. Wszak pasożyt to istota żerująca na żywicielu bez refleksji, kim jest obiad i czy lubi nim być. A czy ja zastanawiałem się, jak jest zbudowany komputer i do czego tak naprawdę służy? Owszem, znam wszystkie te magiczne terminy (płyta główna, blitter, złącze PCMCIA) i z grubsza rozumiem jego działanie; wiem też, że istnieje wiele programów użytkowych służących do PRACY, ale...

Czy tak naprawdę obejmuję to rozumem? I czy w ogóle ktokolwiek to obejmuje?! No bo jak to się dzieje, że małe, zwinne elektrony, których właściwie nikt nie widział, poruszające się w tych wszystkich nieprawdopodobnie małych układach scalonych tworzą na ekranie monitora (równie skomplikowanego, jak sam komputer) obrazy składające się na wiarygodną fabułę? Wiarygodną do tego stopnia, że grając, nie myślę o elektronach, ani nawet o obrazach, ale fizycznie przebywam w innym świecie; świecie, który stworzyli programiści. Czysta magia! Albo - czyste szaleństwo!

Wniosek, który nasunął mi się w chwilę później, był wstrząsający. Uświadomiłem sobie, że przez te wszystkie lata byłem oszukiwany. Tam, w środku, niczego nie ma - żadnych potworów, bohaterów, światów. A raczej jest, ale to tylko martwe części martwej maszyny, które zawładnęły moją wyobraźnią, moim umysłem.

Czyżby coś wymknęło mi się spod kontroli? Czyżbym stał się ofiarą ogólnoświatowego spisku? I w ogóle, czy ludzkość nie została podbita przez elektronicznych najeźdźców, których sama stworzyła, i czy nie stoi na krawędzi totalnej zagłady? Wszak komputer jest wynalazkiem, który żyje już własnym życiem i nad którym nikt nie panuje (nawet jego twórcy)! Kierunki, w jakich się go wykorzystuje, praktycznie obejmują niemal wszystkie dziedziny naszego życia. A przecież to dopiero początek. Za progiem najbliższej przyszłości czeka sztuczna inteligencja. Nowa superistota, może nawet superczłowiek. Boże, strach o tym wszystkim myśleć.

Zacząłem gorączkowo rozważać, co w tej sytuacji robić. Uciekać? Ale gdzie? Walczyć? Ale z kim? Zrozumiałem, że znalazłem się w sytuacji bez wyjścia, podobnie jak 4 miliardy istot zwanych homo sapiens. Mój organiczny umysł przegrywa w starciu z umysłem elektronicznym! W dodatku już teraz, jeszcze przed ostateczną porażką ludzkości, jestem jego niewolnikiem.

Uznałem, że w tej sytuacji mogę tylko poddać się procesowi, który powszechnie uważa się za POSTĘP, a który tak naprawdę jest podbojem. I zostawić wszystko, jak było dotychczas - czyli nie myśleć i dalej grać.

Tobie także to doradzam, drogi BRACIE W ROZUMIE. Za późno na cokolwiek. Jeśli jeszcze nie rozumiesz sytuacji, to powiem to wprost - przyszłość należy do komputerów, a nie do człowieka! Zostaliśmy pokonani przez własny produkt! Niemniej nie jest aż tak źle, jakby się to wydawało. Przynajmniej dla nas, GRACZY. W końcu lepiej być naroślą na joysticku, niż nie być w ogóle, a przecież ANTY-GRACZ i jemu podobni w przyszłości będą eliminowani przez superkomputery zapewne w pierwszej kolejności jako istoty absolutnie bezużyteczne. No, ale i strata chyba niewielka.

GRACZ

PS. Poniżej zamieszczam pracę, którą nadesłał jeden z GRACZY, Adrian Ksol. To w ramach akcji zwalczania wrogiego elementu. Adrianie, zapisuję Cię w swoim kajeciku jako sprzymierzeńca - rewolucja już blisko i mam nadzieję, że przyłączysz się do nas.



TRYBUNA

IMMORTAL COMBAT

IBM

Sierra

Sierra znana jest ze swojej tendencji do rozpieszczania graczy coraz lepszą grafiką, akcją i dźwiękiem. Podobnie sprawa ma się i tym razem, choć trzeba przyznać, iż **Immortal Combat** to coś więcej niż tylko perfekcyjny pokaz dla oka i ucha gracza. Jest to bowiem zdaje się pierwszy program, który łączy w sobie trzy gatunki: przygodówka (w wydaniu Sierry), strategia i role-playing.

Zaczynasz od wykreowania postaci. Możesz wcielić się w osobę dobrego Maga, dzielnego Wojownika lub przebiegłego Złodzieja. Pamiętaj jednak, iż wybór, którego dokonasz, ma znaczący wpływ na rodzaj zagadek, stworzeń i zadań, przed którymi staniesz w trakcie gry.

W **Immortal Combat** czeka Cię pojedynek z mroczną istotą zamieszkującą zapomnianą górską dolinę. Istota ta powstała dzięki mocy wyznawców szalonego kultu, co sprawia, że najpierw będziesz musiał zabić właśnie ich.

Aby "mordowanie" nie było powtarzaniem schematów z innych gier, autorzy zaprojektowali specjalny system, który umożliwia wybór różnych stylów rozgrywania bitew, poczynając od czystej strategii, a kończąc na wyrafinowanym bij-zabij. W sumie to nie kciuki, a głowa będzie Twoją najbardziej przeciążoną częścią ciała. Puzzli i zagadek jest tu podobno trzy razy więcej, niż w innej grze przygodowej.



P.O.

BLOODNET

IBM

MicroProse

Dopiero co powiedziałem, iż nowość Sierry - Immortal Combat - to prawdziwy rodzynek na rynku, gdyż w perfekcyjny sposób łączy role-playing z przygodówką, a tu taka niespodzianka! Okazuje się bowiem, że wielcy potentaci dbają, aby konkurencja nie wysunęła się ani o pół kroku. W odpowiedzi **MicroProse** stworzył **Bloodnet**, podobną mieszankę, tyle że w konwencji cyberpunku.

Akcja rozgrywa się w Nowym Jorku, anno domini 2094. Główny bohater to niejaki Ransom Stark, najemnik i były pracownik korporacji TransTechnicals zajmującej się rzeczywistością wirtualną.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Ransom Stark poszukuje Mr Tacketta, swojego aktualnego pracodawcy. To jeden wątek. Drugi jest lepszy. Ransom Stark zarażony (ugryziony) został bowiem przez jednego ze swoich klientów, w rezultacie czego zamienił się w wampira lub raczej zamieniłby się, gdyby nie mały implant w jego mózgu. Ma jednak tylko kilka dni, zanim całkowicie przestanie on (implant) działać.

Co zrobić z tym fantem, musisz dowiedzieć się sam. W swoich poszukiwaniach spotkasz się z gangami ulicznymi oraz wampirami. Poza tym w trakcie śledztwa dręczyć Cię będzie niezaspokojony apetyt na krew. Musisz uważnie wybierać swoje ofiary, bowiem niektóre (żywe) są nieodzowne do ukończenia gry.



P.O.

Daemonsgate

IBM

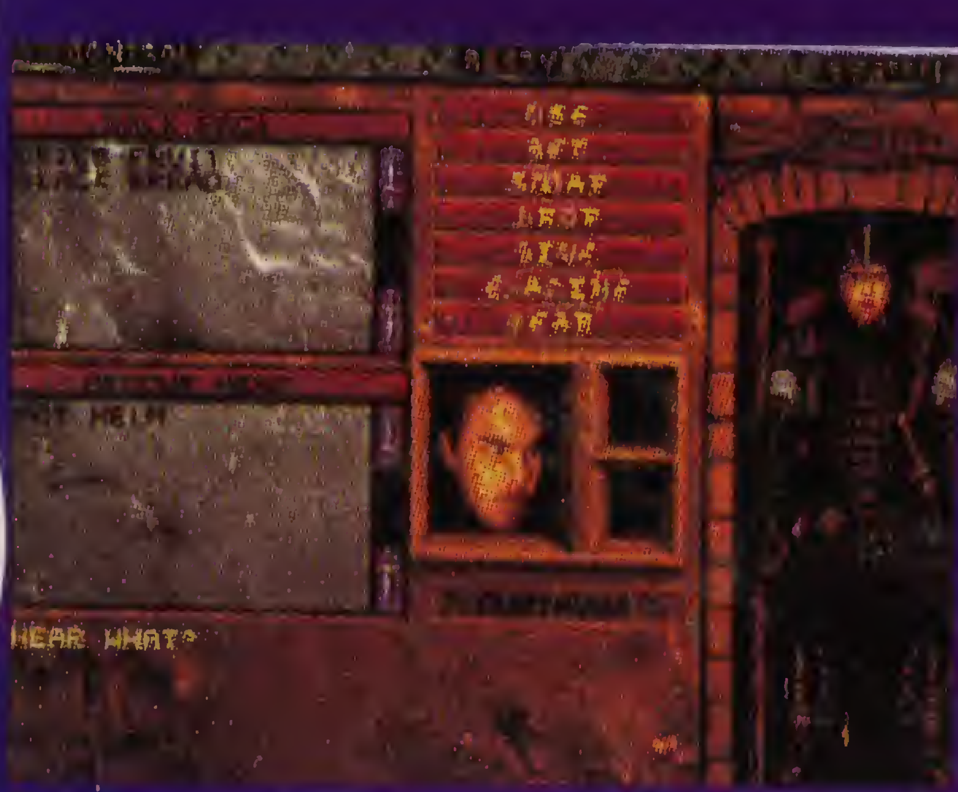
Gametek

Tym razem coś dla cierpliwych i upartych. **Daemonsgate** to kolejny role-playing utrzymany w podobnej co Ultima konwencji (no cóż, nie tak dopracowany, jak pierwowzór).

Tym razem **Gametek** proponuje Ci świat herosów i demonów zwany Hestor, a zagrożony przez złe istoty nadciągające z położonej na południu krainy Elsopea. Jednym z ich celów jest miasto Tormis. Stojąc w obliczu zagłady, mieszkańcy postanowili szukać ocalenia w osobie kapitana Gustavusa. Musi on zebrać drużynę najemników, wydostać się z miasta i odszukać tajemniczego Mędrca który być może powie, jak powstrzymać inwazję.

Tyle teorii. Strona praktyczna wypada z jednej strony nieźle, z drugiej natomiast przypomina produkt "made in 1989". To, co dobre, to dopracowana"statystyka" postaci. Zrezygnowano z wszechobecnych do tej pory wskaźników cech na rzecz prostych określeń typu "dobry", "średni" i tak dalej.

Minusem programu jest nuda. Mimo że liczba stojących przed Tobą zadań jest olbrzymia, to jednak ich zbyt bliskie podobieństwo sprawia, iż program staje się nudnym powtórzeniem tych samych sekwencji. Podobnie sprawa wygląda w odniesieniu do dialogów. Te same pytania, te same odpowiedzi - w sumie nic interesującego. Bynajmniej fanatycy role-playing mogą liczyć na dobrą zabawę.



P.O.

NOMAD

IBM

Gametek

Moda na kosmiczny handel i bitwy panuje już ładnych parę lat; bodajże od chwili, gdy pojawiło się Elite. Na szczęście na tym się nie skończyło i w międzyczasie powstało kilka świetnych programów. **Nomad** kontynuuje ten trend.

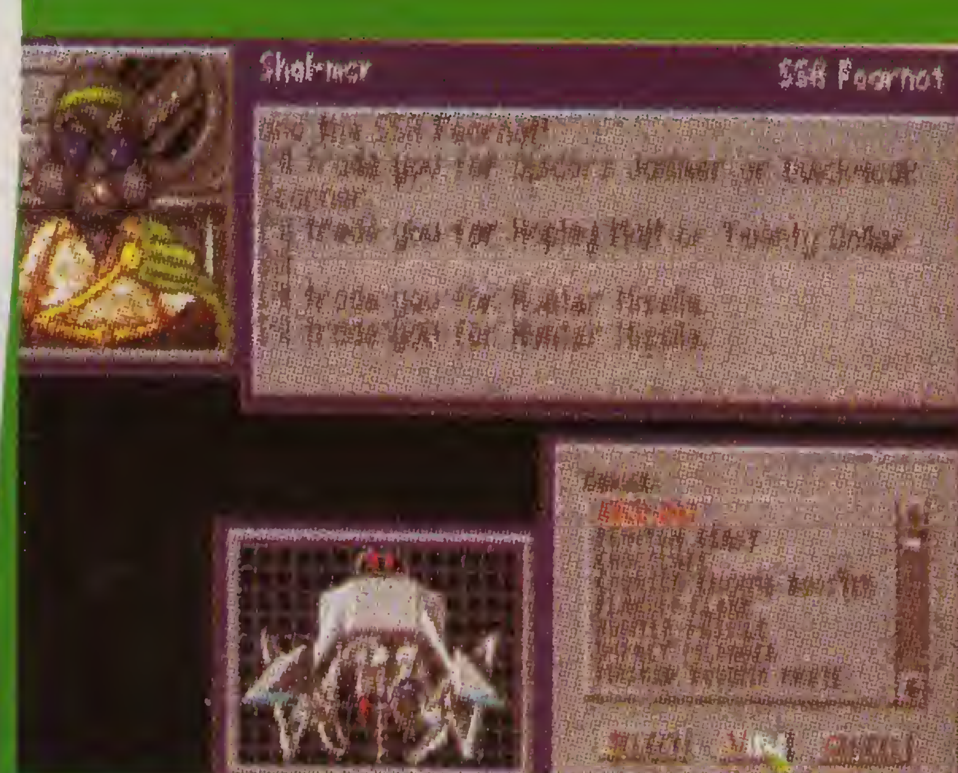
Akcja gry rozpoczyna się na Antarktydzie, gdzie odnaleziony został obcy statek kosmiczny. Z miejsca zabrali się do niego naukowcy i szybko odkryli jego sekrety. Teraz statek gotowy jest do ponownego startu i w tym momencie włączasz się do gry.

Przed sobą masz setki światów do odkrycia, dziesiątki nowych ras do zabicia i jeden cel: zapewnić Ziemi dobrą pozycję w Galaktyce.

Tuż po starcie zatrzymany zostajesz przez inny statek. Jego właściciel informuje Cię, że sytuacja w Galaktyce wcale nie jest różowa. Robotopodobna rasa, Korkos, postanowiła zawładnąć całym znanym wszechświatem (coś nowego) i tylko Ty możesz temu przeszkodzić (też co nowego).

Gra nieuchronnie prowadzi Cię w kierunku wojny. Najpierw jednak musisz zdobyć broń, aby w tej wojnie nie wypaść jak Filip z konopii. W tym celu, niestety (albo raczej - oczywiście), potrzebne Ci będą pieniądze, a to oznacza (i tu jesteśmy w domu), że musisz handlować.

W sumie **Nomad** polecałbym wszystkim "frontierowcom", ale trzeba zaznaczyć, że gra zalicza się do klasy B.



P.O.

Armour-Geddon II

IBM / AMIGA

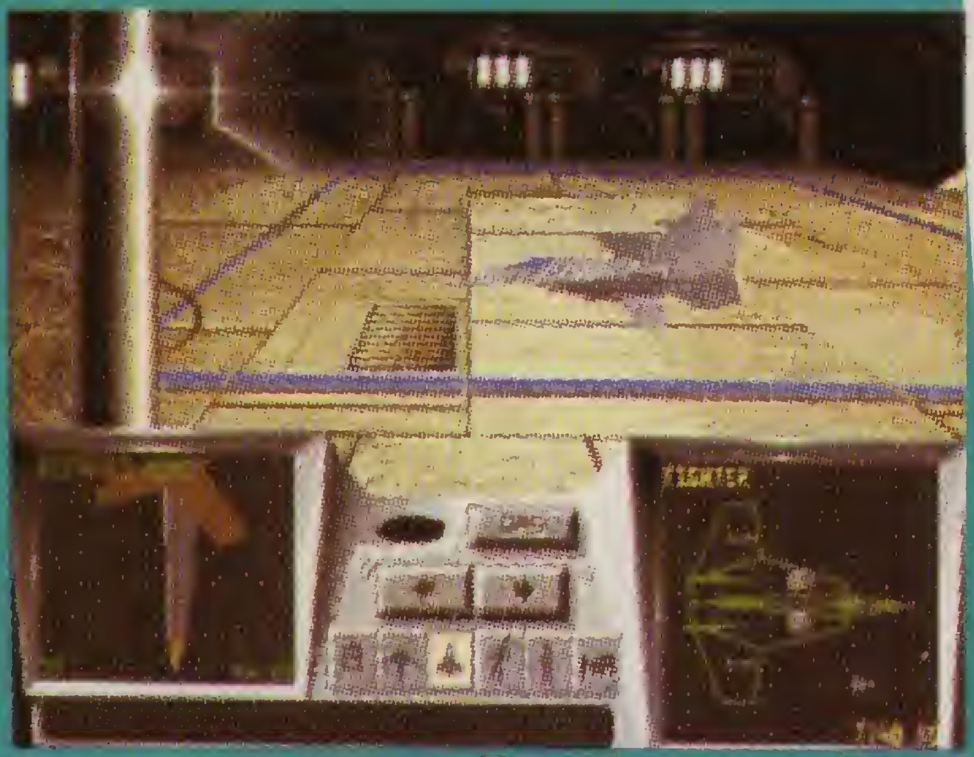
Psygnosis

Kontynuowanie pomysłów, które już raz odniosły sukces, jest niebezpiecznym zajęciem. Kiedy gracz otrzyma taki program, zwykle zaczyna od tego, że porównuje go z pierwowzorem.

Wiedząc to, firma **Psygnosis** postanowiła zaryzykować, w rezultacie czego możesz cieszyć się następną częścią słynnej kilka lat temu gry. Pamiętasz tę fenomenalną introdukcję ze statkiem kosmicznym?! Ale spokojna głowa **Armour-Geddonu 2** posiada równie dobry wstęp (no, prawie).

Podobnie jak w części pierwszej, prowadzisz zakrojoną na szeroką skalę wojnę technologiczną - tj. walczysz i produkujesz, produkujesz i walczysz. **Armour-Geddon 2** skupia się bardziej niż pierwowzór na dwóch rodzajach misji: niszczeniu wrogich instalacji oraz wykradaniu kogoś lub czegoś z bazy przeciwnika. Mimo to różnorodność zadań jest i tak olbrzymia.

W dalszych partiach gry będziesz musiał wybierać pomiędzy kilkoma misjami, ponieważ nie starczy Ci czasu na wykonanie wszystkich, ale to tylko dodaje grze smaczku. Niektóre będą miały podstawowe znaczenie dla Twojej przyszłości, inne - to treningi. Poza tym możesz, jeśli potrafisz, wypełniać je równocześnie.



Całość wykonana jest bardzo sprawnie, w ciekawej oprawie graficznej i z lepszą grywalnością. Polecam gorąco wszystkim startegom-symulantom.

P.O.

GUARDIAN

AMIGA

Acid Software

Tym razem coś z antypodów. Firma **Acid Software** rodem z Nowej Zelandii postanowiła zaskoczyć użytkowników A1200 nowym, bardzo szybkim symulatorem pseudo-myśliwca pod nazwą **Guardian**. Piszę "pseudo", gdyż tak naprawdę nie bardzo wiadomo, co to w zasadzie za pojazd, za sterami którego zasiadasz.

Wiadomo natomiast, że rzecz dzieje się na Ziemi podczas najazdu obcych. Twoje zadanie polega na obronie różnych miast. Musisz chronić ważne dla ich funkcjonowania instalacje, gdyż w przeciwnym razie przegrasz. Hmmm... Tak przynajmniej twierdzi instrukcja.

Twoi przeciwnicy to różnego rodzaju pojazdy latające, choć trafić się mogą również pseudo-okręty i pojazdy naziemne. Wszystkie one stosują odmienne techniki walki. Niektóre skupiają się na niszczeniu miast, inne natomiast wolą bezpośrednie starcie z Tobą.

Dla urozmaicenia zabawy wprowadzono również misje polegające na niszczeniu wrogich instalacji, a podczas każdego etapu czeka Cię spotkanie ze statkiem-matką, który jak się domyślasz, jest wyjątkowo trudny do pokonania.



Guardian opracowany został w bardzo dobrej trójwymiarowej grafice. Głównym plusem programu jest jednak niesamowita szybkość gry. Po godzinie oczopląs murowany.

Aha. Gra przypomina opisywaną w poprzednich NOWOŚCIACH Zeewolf. Nowa moda?

P.O.

DRACULA

AMIGA

Psygnosis

Rok z górą już mija od chwili, gdy siedząc w kinie delektowaliśmy się filmem Francisa Forda Coppoli pt. Dracula. Firma **Psygnosis** postanowiła zebrać się za amigową konwersję tego dzieła i tak powstała gra pod tym samym tytułem, wolałbym jednak, aby nigdy nie ujrzała światła dziennego (to tylko moja prywatna opinia). To, co przedstawił **Psygnosis**, jest bowiem prostą platformówką, coś w stylu Shadow of the Beast, tyle że o wiele, wiele gorszą.

W grze wcielasz się w postać Jonathana Harkera, który ze swojej posiadłości w Anglii udaje się do Transylwanii. Kiedy już się tam znajdzie, a Ty razem z nim, musi spenetrować zamek księcia Draculi, aby na końcu wędrówki spotkać się z nim samym i oczywiście zabić go. Zatłuc należy także wszystko co żywe i się rusza, za wyjątkiem może ukochanej Jonathana, którą król wampirów więzi gdzieś w lochach swojego zamku.

Nie chciałbym zniechęcać nikogo do **Draculi** (gry), ale trzeba to sobie jasno powiedzieć, że jest to gra słaba i nudna. Platformówkę tę ratuje jedynie w miarę ciekawie ujęta grafika i dająca się słuchać muzyka. Decyzję grania w nią pozostawiam Tobie. Ja uważam, że tak wielkie dzieło (literackie i filmowe) zasługuje na coś więcej, niż przeciętność.



P.O.

King s Quest VI

IBM / AMIGA

Sierra

Mam nadzieję, że w roku 2094 w jakimś czasopiśmie poświęconym grom komputerowym nie ukaże się recenzja kolejnego hitu pod nazwą King's Quest 12345, kontynuacji serii, której początki giną w mrokach historii. Brzmi to jak zły sen.

Na szczęście, doczekaliśmy się dopiero części szóstej, a w niej, jak zwykle w przypadku **King's Questa**, mnóstwo przygód i dobrej zabawy.

Książę Aleksander tym razem zaczyna swoją misję na piaszczystej plaży położonej gdzieś w krainie Zielonych Wysp. Tak naprawdę, znalazł się on tutaj, gdyż jego statek rozbił się o przybrzeżne skały. Szybko odkrył, że niedaleko znajduje się miasto i zamek. Strażnik nie chciał go wprawdzie wpuścić, ale książę dowiedział się, iż w środku przebywa jedyna jego miłość: księżniczka Cassima. Ponoć okryta jest żałobą, gdyż dowiedziała się, że jej narzeczony (książę Aleksander) zginął na morzu. Wiadomość tę jakoby podsunął jej Grand Visier, gubernator Zielonych Wysp, który jak się domyślasz, ma własne plany na księżniczki i swoją przyszłość.



Książę musi znaleźć sposób, aby dostać się do zamku i spotkać się ze swoją lubą. W tym celu musi najpierw dokładnie spenetrować pięć wysp i rozwikłać szereg zagadek, co wcale nie będzie łatwe.

Miłośnicy serii powinni być zachwyceni.

P.O.

NOWOŚCI

PRACA KONKURSOWA

SKARABEUSZ

Producent: Twin Spark Soft

Większość rodziców nie jest w stanie wyrwać swoich ulubieńców z magicznego świata gier komputerowych i skierować ich uwagi na bardziej pożyteczne rzeczy, np. naukę lub coś innego wymagającego większego wysiłku umysłowego niż wymaga tego łamanie joysticka. Ale często zapominają lub nie wiedzą o istnieniu gier, które zaliczają się do grupy edukacyjnych. Gry tego typu stawiają przed graczem pozornie niewinne zadania, które zmuszają (w większości nieświadomych graczy) do myślenia i zapamiętywania pewnych faktów, których na pewno nie chciałoby się nikomu uczyć w tradycyjny sposób. Jedną z tego typu gier jest **Skarabeusz** wydawany i wyprodukowany przez polską firmę **Twin Spark Soft**.

Jest to pozornie prosta gra logiczno-tekstowa polegająca na układaniu krzyżówki z komputerem lub w gronie graczy (do czterech osób). Gra może wydawać się niektórym zbyt prosta, aby po nią sięgnąć, no bo co może być trudnego w układaniu krzyżówki, ale to tylko pozory, ponieważ do ułożenia jednego wyrazu mamy tylko siedem liter losowo wybranych przez komputer (nie trzeba koniecznie ze wszystkich korzystać), z których musimy ułożyć wyraz tak, aby łączył się z innymi już wcześniej ułożonymi w formę krzyżówki. Nie dość tego, każda użyta litera jest odpowiednio punktowana, a dla urozmaicenia istnieją pola, które umożliwiają pomnożenie danej wartości litery lub całego wyrazu dwu lub trzy krotnie. Dodatkowo za użycie jednorazowo wszystkich siedmiu liter otrzymujemy specjalną premię wynoszącą 50 punktów. Komputer, jak przystało na tak tępą maszynę, nie dopuszcza do użycia wyrazów błędnych lub tych, których nie ma w pamięci. Oczywiście, możemy się upierać, że dany wyraz istnieje lub pisze się go na pewno w ten, a nie w inny sposób. Spowoduje to, że komputer go uzna, ale nie warto tu oszukiwać, wpisując wyrazy nie istniejące, gdyż komputer w innych partiach będzie z nich korzystać, więc oszustwo na niewiele nam się zda. Tradycyjnie wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Układanie wyrazów odbywa się na planszy o wymiarach 15 na 15 pól. Jeśli ktoś chce, może włączyć sobie dla urozmaicenia muzykę. Niestety, dostępny jest tylko jeden utwór, który po kilkunastu godzinach grania może wydawać się monotonny.

Jeżeli idzie o grafikę, to za wiele jej nie ma. Oprócz menu głównego, jest tylko plansza (225 pól), na której układamy krzyżówkę. Dobrze jest mieć monitor nieco większy niż 14", gdyż na małym monitorze niektóre litery i cyfry mogą być trochę nieczytelne, ale ta drobna "usterka" nie powinna nikogo zniechęcić do gry. Poważniejszą wadą jest czas, jaki potrzebuje komputer, aby znaleźć odpowiedni wyraz (nawet po kilka minut). Na początku może to być trochę denerwujące, ale po kilku partiach można się do tego przyzwyczaić.

Gra ta nadaje się szczególnie na długie zimowe wieczory, które niedługo nadejdą (tekst został napisany jesienią, przyp. red.). Wszystkim tym, którzy chcieliby mieć ten program w swojej kolekcji, radzę kupić oryginał, gdyż po pierwsze jest on naprawdę tani, a po drugie na "pirackiej" wersji co prawda można grać, ale radzę wcześniej łyknąć parę tabelek na uspokojenie, bo nerwicy dostać można, kiedy komputer źle oblicza wartość punktową wyrazu lub uparcie twierdzi, że wyrazy, które wpisujemy, nie istnieją, nawet kiedy sam z nich korzystał i jeszcze parę efektów, które na pewno się nie spodobają nieuczciwym użytkownikom.

Instrukcji nie podaję, gdyż otrzymujemy ją razem z oryginalnym produktem (grą) i wygląda ona o wiele lepiej, niż nieczytelne ksero, jakie zazwyczaj dostajemy z tego typu programem. Całość (instrukcja + dyskietka) rozprowadzana jest w bardzo estetycznym pudełku, co się rzadko zdarza w przypadku polskich programów. Gra wydawana jest na razie w wersji na Amigę, wymaga min. 512 KB RAM i zajmuje jedną dyskietkę.

MENTAT
(Grzegorz Murgrabia)

UWAGA!

Ku naszemu zdziwieniu konkurs obrazkowy (z tylnej okładki), bardzo przypadł Wam do gustu. Świadczy o tym ogromna ilość listów, które nadeszły do redakcji. Pos-anowiliśmy kontynuować pomysł i już wkrótce czekają Was następne łamańce - obrazkowe, ale też nie tylko takie.

Jak się okazało, poprawne odgadnięcie nazw gier i producentów wcale nie było takie łatwe. Prawidłowe rozwiązanie konkursu powinno brzmieć:

1. **Black Crypt (Raven Software).**
2. **Dune (Virgin Games).**
3. **Epic (Ocean).**
4. **Jonathan (PM Entertainment).**

Czas na ogłoszenie zwycięzcy. Jest nim - uwaga, uwaga! - Przemysław Gawroński z Zawiercia. Gratulujemy. Nagrodę, grę komputerową, wysyłamy pocztą.

TURNIEJ *SENSIBLE SOCCER* ŚWIECIE 94

Piątego kwietnia bieżącego roku w Świeciu nad Wisłą w województwie bydgoskim odbył się I Turniej Sensible Soccer Świecie '94. Zorganizowany został przez Ryszarda Bruskiego, dyrekcję Szkoły Podstawowej nr 7 i redakcję Świata Gier Komputerowych. Wzięło w nim udział dwudziestu zawodników.

W rundzie wstępnej wylosowane pary graczy walczyły o przejście do rundy eliminacyjnej, w której z kolei grano w dwóch grupach po cztery zespoły. Od tego momentu rozgrywki były prowadzone według zasad zbliżonych do obowiązujących w Lidze Mistrzów, to znaczy w grupach rozgrywano mecze "każdy z każdym" (bez rewanżu). Następnie zwycięzcy grup spotkali się z zawodnikami, którzy zajęli drugie miejsca w sąsiednich grupach. Zawodnicy, którzy wygrali mecze półfinałowe, spotkali się w finale, natomiast przegrani rozegrali mecz o trzecie miejsce.

Poziom meczów wzrastał ze spotkania na spotkanie. Już po rundzie wstępnej wyłoniła się czwórka faworytów. Mecze w grupach potwierdziły te typy. Mimo dość wyrównanych spotkań, czwórka ta nie zawiodła i zakwalifikowała się do półfinału. Tu jednak nastąpił podział na lepszych i najlepszych. Mecze półfinałowe zakończyły się rezultatami 6:0 i 6:1. Następnie rozegrano mecz o trzecie miejsce. Miał on dość jednostronny przebieg i zakończył się zwycięstwem Krzysztofa Zachwiei.





I wreszcie nastąpił decydujący moment Turnieju: mecz o pierwsze miejsce. Spotkali się w nim Mariusz Kaszubowski i Marcin Sykutera. Mecz był bardzo zacięty i zakończył się zwycięstwem tego pierwszego.

Zwycięzcy:

I. Mariusz Kaszubowski
lat 15. Jest posiadaczem Amigi 500. Oprócz Sensible Soccer jego ulubione gry to Fire Force i Dune II.

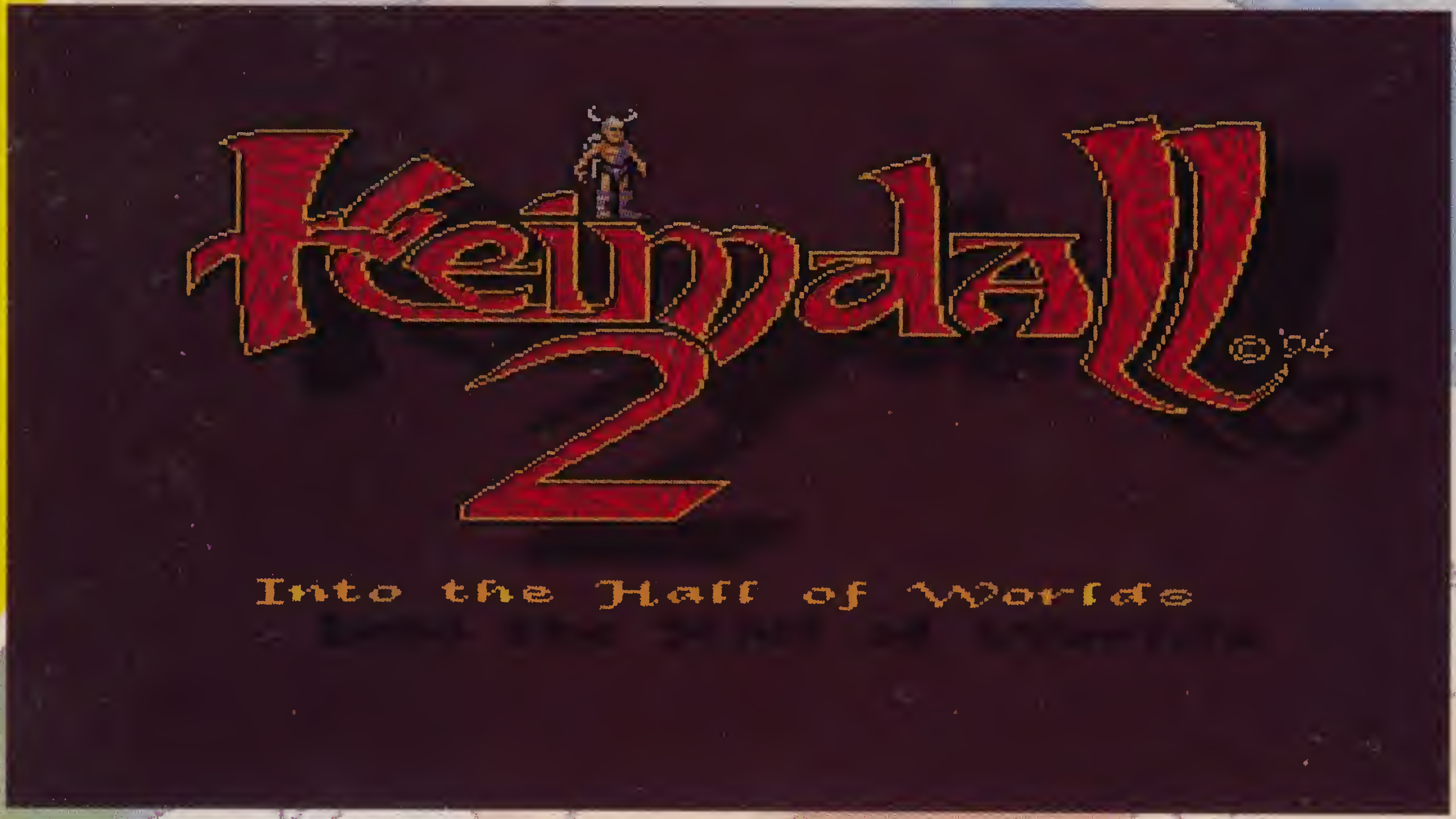
II. Marcin Sykutera
lat 20. Również jest właścicielem Amigi 500. Jego ulubioną grą jest History Line 1914-18.

III. Krzysztof Zachwieja
lat 13. Także jest posiadaczem Amigi 500. Najchętniej gra w The Settlers.

W.S.







Producent: Core Design

Pamiętasz grę *Heimdall*, w której tytułowy bohater, strażnik Tęczowego Mostu z krainy bogów Asgard, musiał poświęcić swoją boskość i zstąpić na Ziemię w śmiertelnej powłoce, aby odzyskać części boskiego arsenału skradzione przez wygnańca Lokiego? Dzięki firmie **Core Design** masz okazję ponownie spotkać się ze swoim ulubieńcem w drugiej części gry pt. **Heimdall II.**

Tym razem Twoje zadanie jest odrobinę bardziej skomplikowane. Loki, śmiertelny wróg Heimdalla, rozpoczął inwazję na różne części świata. Co ciekawe, nigdy nie pokazuje się wśród swoich wojowników, Hakratów, mimo że w momencie opuszczenia boskiej krainy uzyskał możliwość poruszania się po Ziemi. Rada bogów zdecydowała, iż samo pokonanie Lokiego nie wystarczy i że należy go wciągnąć w pułapkę, a potem unieruchomić raz na zawsze, aby już nigdy nie miał możliwości czynienia zła. By tego dokonać, trzeba użyć wybiegu. Ojciec wszystkich bogów, Odin, opowiedział Ci historię o tym, jak kiedyś, gdy świat był dopiero budowany, odkrył Hall of Worlds - salę z wejściami do rożnych części świata, przy pomocy których można błyskawicznie przemieszczać się z jednej jego części do drugiej. Pewnego razu, korzystając z magicznego przejścia, znalazł drogę do zupełnie innego wszechświata i tam otrzymał tajemniczy talizman. Jego moc okazała się tak wielka, że bogowie bezzwłocznie postanowili go zniszczyć, a części rozrzucić w różnych stronach świata. Oczywiście Ty, jako Heimdall, musisz odnaleźć te części i złożywszy je, pokonać Lokiego. I jeszcze jedno - na wyprawę wybierasz się samotnie, ale w ramach rekompensaty możesz zmieniać płeć!



Jak autorzy gry twierdzą, największym jej atutem jest zmienność scenariusza i otoczenia. W praktyce oznacza to, że znasz swoje zadanie tylko ogólnie i zanim osiągniesz cel, musisz najpierw dokonać wielu bohaterskich wyczynów. Nie są one prostymi cyklami czynności, ale toczą się jak gdyby własnym torem i wykonanie ich w dużym stopniu zależy od uwagi i skupienia. Na przykład, co jakiś czas pojawia się dziwna postać mówiąca coś o jakimś dziecku. Później dowiadujesz się, że w jednej z krain zginął królewski syn... Prócz tego możliwość wstępu na pewne terytoria jest uzależniona od posiadanych przez Ciebie przedmiotów. Jeśli ich nie masz, droga w ogóle się nie pojawi.

Innym powodem do dumy autorów jest ogromna ilość pojawiających się w grze zagadek, które związane są praktycznie z każdą próbą zrobieni czegokolwiek sensownego. Przygoda z myszką, której trzeba najpierw rzucić własną porcję jedzenia, aby w nagrodę nacisnęła dźwignię otwierającą drzwi więzienia, jest w porównaniu z nimi po prostu trywialna.

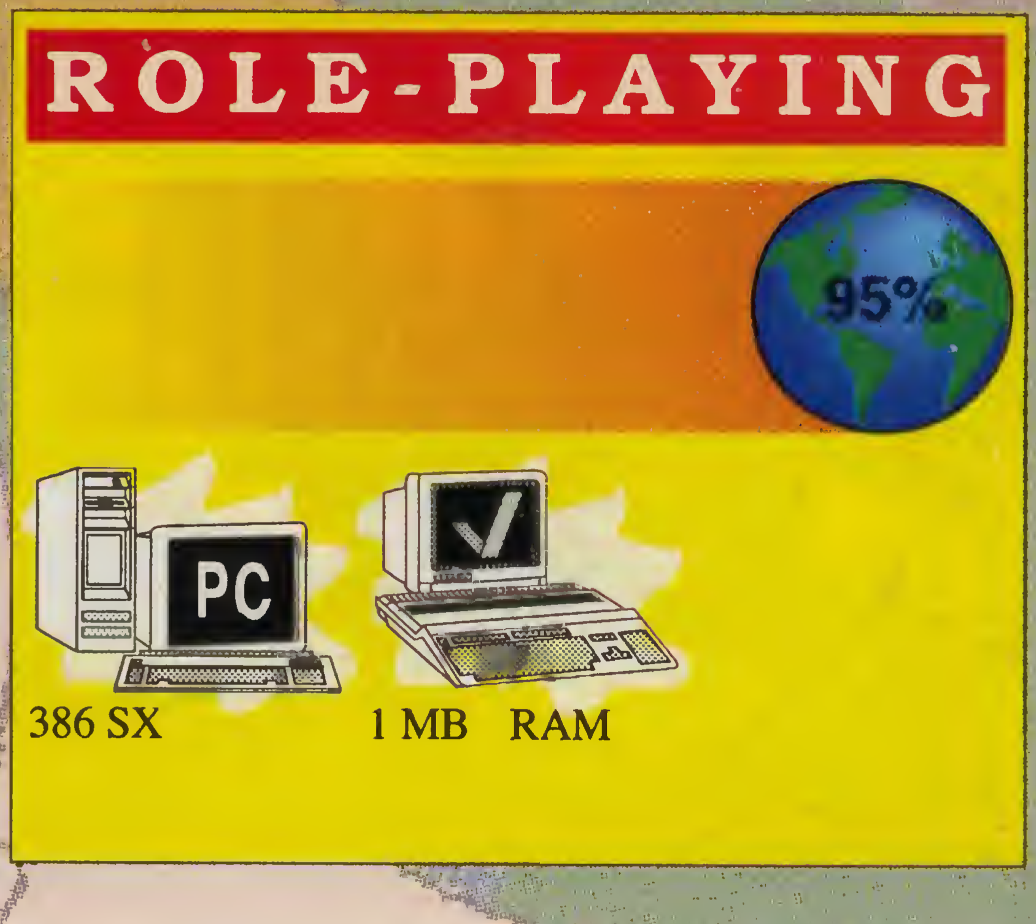
Obsługa gry jest w sumie zbliżona do obsługi w części pierwszej. Swoim bohaterem sterujesz za pomocą joysticka i tylko opcje wybierasz za pomocą myszki. Znaczenie tych ostatnich jest tak oczywiste, że nie trzeba ich chyba tłumaczyć.

Oczywiście, wszystkie te przechwałki autorów mogą brzmieć odrobinę niesmacznie - tym bardziej, że większość gier oferuje podobne możliwości - sądzę jednak, że tym, co czyni grę **Heimdall II** tak pociągającą, jest także (a może przede wszystkim) wspaniała grafika. Tak jak w pierwszej części, wręcz ogląda się tu dobry film animowany pełny dowcipnie zaprojektowanych i płynnie poruszających się postaci. Każdy z sześciu światów, do których można dostać się przez Hall of Worlds, jest zupełnie inny od pozostałych i o żadnym znudzeniu się widokami nie może być mowy.

Moim skromnym zdaniem **Heimdall II** to coś naprawdę ekstra, prawdziwy rodzynek wśród tego typu gier. Jednak o tym, czy gra rzeczywiście zdobędzie tak dużą popularność, jak przewiduje producent, pokaże przyszłość. Tobie tymczasem propunuję spróbować samemu i już teraz rzecz ocenić. I co? Prawda, że piękne?

Mały Misio





OPISY



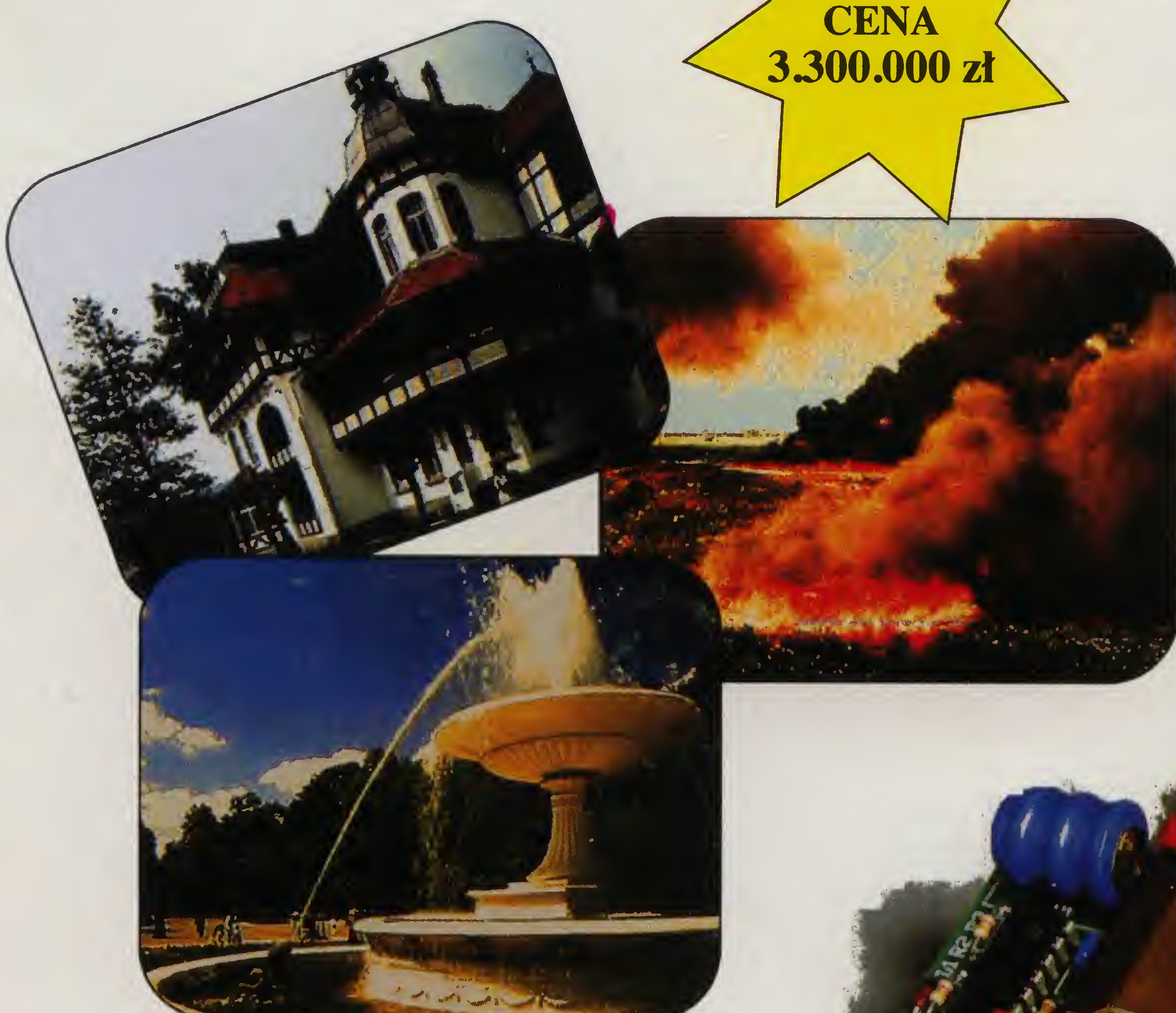
FG 24

Nowość !!!

FG 24 - umożliwia wczytywanie w czasie rzeczywistym kolorowego obrazu telewizyjnego (system PAL) z magnetowidu, kamery lub tunera TV-SAT w trybie 24 bitowym

FG 24 - współpracuje poprzez złącze CENTRONICS z każdym typem AMIGI (KICKSTART 2.0 lub nowszy,1,5 MB pamięci - wkrótce wersja dla systemu 1,3)

CENA 3.300.000 zł



Zdjęcia wczytane przy pomocy FG 24

Akcesoria do komputerów AMIGA

Amiga 500/500+

Mega RAM 2 MB pamięci	3.180.000.-
Mega RAM 0 MB pamięci	1.690.000
Mega RAM HD 2 MB pamięci	5.280.000.-
Mega RAM HD 0 MB pamięci	2.790.000.-
AT-BUS HD - kontroler dysku twardego	1.690.000.-

Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000

Sampler Mono (40 kHz)	350.000.-
Sampler Stereo (30 kHz)	475.000.-
Midi interface (1 IN, 1 OUT, 1 THRU)	350.000.-

Amiga CDTV

Interface do dwóch zwykłych joysticków i myszki	350.000.-

Amiga 1200

2,5" lub 3,5" Hard Disk Kit - twardy dysk w środku komputera za niższą cenę (kable łączące, instrukcja i oprogramowanie w języku polskim)	390.000.-
E1204 0 MB RAM, bez koprocesora	2.990.000.-

podane ceny zawierają 22% VAT

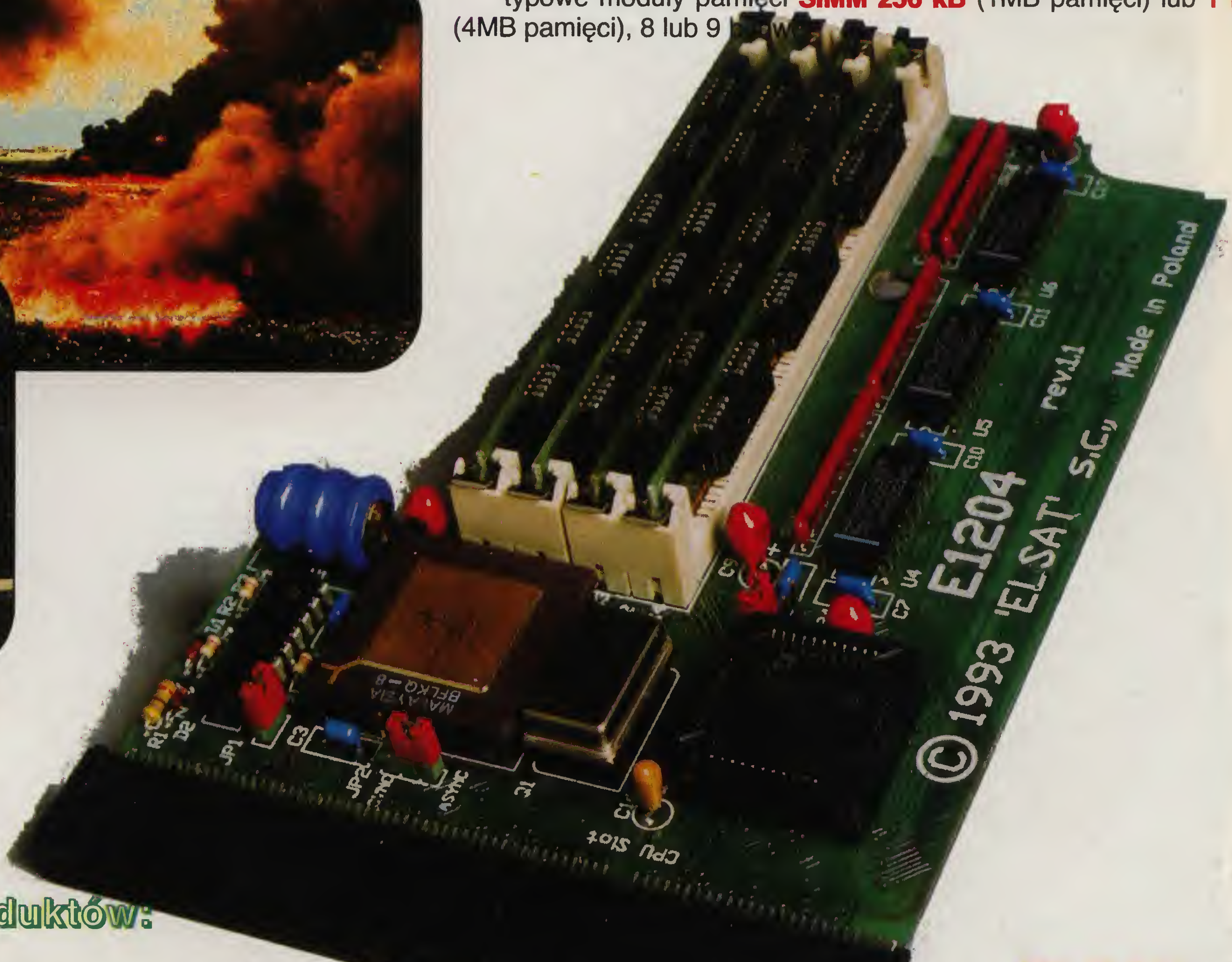
Sprzedaż za zaliczeniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki. Dla odbiorców hurtowych rabat do 40%.

Możliwość zakupu na raty!

E1204

Rozszerzenie to przeznaczone jest dla komputera **AMIGA 1200**. Powiększa pamięć komputera o **4MB** prawdziwego 32 bitowego **FAST RAM - u**.

* szybkość działania komputera **2.19** raza większa
* zegar czasu rzeczywistego pozwala na oznaczanie zbiorów właściwą datą i czasem.
* nie blokuje współpracy z kartami **PCMCIA**
* typowe moduły pamięci **SIMM 256 kB** (1MB pamięci) lub **1 MB** (4MB pamięci), 8 lub 9 bitowe



Dystrybutorzy naszych produktów:

AMIGA s.c.	Warszawa ul. Batorego 10,	tel.: 25-60-31 w 103
AMIGO	Wrocław ul. Leszczyńskiego,	tel.: 44-41-63
AMI-GO!	Opole ul. Kośnego 43,	tel.: 315-55
AMIKOM	Białystok ul. Piłsudskiego 38,	tel.: 436-028
bajPCtek	Kraków ul. Wiślna 8,	tel.: 22-59-72
	Nowy Sącz ul. Wąsowiczów 10,	
	Tarnów ul. Wałowa 2,	tel.: 22-40-70
ALL IN ONE	Łódź ul. Piotrkowska 111,	tel.: 327-324
CONTRA D.H. BIM	Olsztyn, ul. Piłsudskiego 46,	tel.: 26-72-13
IMEX	Gorzów Wlkp. ul. Szczanieckiej 41,	tel.: 74-115
INFO	Legnica ul. Złotoryjska	tel.: 56-06-55
JTT Computer BH	Wrocław, ul. Świdnicka 19,	tel.: 44-12-33
MICROMAN s.c.	Katowice Pl. Rostka 3,	tel.: 515-132
	Rybnik ul. Wiejska 19,	tel.: 233-56
	Bielsko - Biała Pl. Wolności 3,	tel.: 229-70
PROABIT	Raszyn ul. Mickiewicza 14,	tel.: 56-08-91
VADIM	Zielona Góra ul. Kupiecka 1,	tel.: 656-72
XYZ - Mikrokomputery s.c.	Lublin ul. Okopowa 6	tel.: 21-394

ELSAT s.c.
00-714 Warszawa
ul. Czerniakowska 28 B
tel.: (22) 40-58-76
(2) 642-96-05
fax: (22) 41-52-80

ELSAT



MIGHT & MAGIC IV

Producent: US Gold

Właśnie czwarta część cyklu *M&M* jest tą, po którą sięgnąłem na początku. Przyznam, że przyjemność grania w "*Islands of Terra*" (czyli *M&M3*) była w związku z tym dużo mniejsza, bowiem "**Clouds of Xeen**" są grą znacznie lepiej pomyślaną oraz, sprawa wcale niebagatelna, znacznie lepiej prezentującą się pod względem grafiki i dźwięku. Niestety, uroków i przewag "**Obłoków Xeenu**" nie będą mogli ocenić ani docenić właściciele Amigi, gdyż wypuszczono tylko wersje na IBM PC.

Tak jak zaznaczyłem w zeszłym miesiącu, kiedy opisywałem *M&M3*, pominę teraz część instruktażową. Byłoby to na dobrą sprawę powtarzanie tego samego, gdyż zmiany nastąpiły bardzo niewielkie, choć dla wygody gry kolosalne. Weszła na przykład opcja automapowania na głównym ekranie: inwentarz jest dzielony podług kategorii: broń, pancerze, akcesoria, przedmioty magiczne, co powoduje, że gracz wreszcie dokładnie i szybko może sprawdzić, czym dysponuje; każde zadanie jest odnotowywane i zawsze w związku z tym wiadomo, co i dla kogo jeszcze należy zrobić oraz gdzie zgłosić się po nagrodę; przedmioty będące efektem wykonanego zadania, a także klucze i kamienie otwierające podziemia i wieże w ogóle nie wchodzą do menu inwentarza; zrezygnowano z notesu opisującego krainę, w której grupa aktualnie się znajduje.

Świat Xeenu jest nie tylko większy od świata Terry, ale i znacznie bogatszy. Podróżuje się zarówno po powierzchni i podziemiach (dziewięciopoziomowe kopalnie karłów!), jak i w chmurach (naprawdę rozległe obszary). Brakuje tylko penetracji terenów podwodnych. Szkoda, bo było to zabawne w trzeciej części *Eye of the Beholder* (czar umożliwiający takie wędrówki nazywał się bodaj *Underwater Breathing*). Ale w końcu nie można wymagać wszystkiego. **M&M4** jest grą naprawdę wystarczająco rozbudowaną i dostarczy zabawy, jak sądzę, nie na dnie, a na całe tygodnie.

Wspominałem już o korzystnych zmianach grafiki i dźwięku. Poprawiła się też znacznie "grywalność" między innymi przez to, że zrezygnowano z zagadek matematycznych (ta w *Arachnoid Cavern* to był już szczyt sadyzmu) i logicznych. Tawerny, sklepy, banki, świątynie i sale treningowe zyskały swoje wnętrza (przypominam, że w *M&M3* była to ledwie plansza), a łysy nieprzyjemny barman zmienił się w rudowłosą cud-panienkę o urzekającym głosie. Znaczące zmiany zaszły też jeśli chodzi o inwentarz. Zniknęły takie potworki, jak np. *fast leather plate armour of energy blasts* (czyli skórzana zbroja płytowa powiększająca szybkość i dysponująca magiczną mocą wysyłania energetycznych uderzeń) i wszystko nieco znormalniało (choć do dziś nie wiem, jak można chodzić w szklanej kolczudze lub walczyć kryształowym toporem, no ale cóż, taki to image tej gry). No i sprawa najważniejsza. Punkty doświadczenia zyskuje się wypełniając zlecone zadania (jest ich kilkadziesiąt), a samo zabijanie potworów przynosi stosunkowo niewielki przyrost eksperiencji. Bardzo słusznie, w końcu sedno sprawy tkwi w efektach, a nie w drodze dochodzenia do nich. Ach, i jeszcze dwie rzeczy. W "**Obłokach Xeenu**" nie można zatrudniać najemników (tego akurat może trochę szkoda), a o pieniądze i gemy nieco trudniej, niż na *Wyspach Terry*.





Po tej grze wstępnej możemy przejść do samej akcji. Grupa bohaterów ląduje w mieście Vertigo (mogą to być wojownicy bądź podróżnicy, w tym drugim przypadku gra jest łatwiejsza). Moim zdaniem, pierwszą rzeczą, którą gracz zrobić powinnien jest pójście do tawerny, uruchomienie opcji "Sign in" i stworzenie własnej grupy, bo ta oferowana przez komputer jest dość marna. Ale jak se tam chceta.

VERTIGO - biedny burmistrz ma niebagatelny problem. W mieście panoszą się ***śluzy*** (ja bardzo przepraszam, ale takie jest właśnie tłumaczenie słowa "slime" w słowniku Stanisławskiego, może być ewentualnie zawiesina) i pluskwy zagłady (patrz wyżej). Należy oczyścić z nich miasto, a potem biegiem po nagrodę. W Vertigo można ponadto okraść sklep i szkołę, znaleźć różne pożyteczne rzeczy w skrzyniach bądź pośród śmieci. Mieszka też w Vertigo człowiek, który uczy Odnajdywania Ścieżek, a także kartograf (ale jeśli jest Ci potrzebny, to znaczy, że nie masz w grupie czarodzieja, a to pewne samobójstwo). Burmistrz, kiedy już uporasz się z problemami w mieście, poprosi, abyś pomógł ***Klanowi Czerwonych Karłów***, którego kopalnie opanowały szalone karły. Kopalnia jest zaraz za miastem, trzeba tylko skręcić z drogi brukowanej na gruntową.

KOPALNIE - na ostatnim dziewiątym poziomie mieszka ***król karłów*** i trzeba go odesłać do bozi. Po drodze spotkasz nie tylko ***karły***, ale również ***jadowite nietoperze*** i ***pająki*** oraz ***krety*** (powiedziałbym - ***gigantyczne krety***). W kopalniach można też odnaleźć żyły złota, zrabować nieco pożytecznych przedmiotów i co najważniejsze, podnieść umiejętności, bowiem jest tam sporo beczek z likworami. A oto ich działanie: *czerwony* - siła; *pomarańczowy* - intelekt; *biały* - szczęście; *zielony* - wytrzymałość; *żółty* - celność; *niebieski* - osobowość; *purpurowy* - szybkość.

Poza tym obszukując szkielety, można nauczyć się Wyczuwania Kierunku (mine5) i Wyczuwania Niebezpieczenstwa (mine4). Hasła dla pojazdu, który przewozi z poziomu na poziom, są również przy szkieletach. Szukaj uważnie, bo poniżej mine5 są jeszcze cztery następne poziomy.

Z Vertigo prowadzą dwie drogi, ale ponieważ tuż przy mieście jest domek zielarki, która poprosiła o ingrediencje, skieruj się na południe, na Ropuszą Łąkę. Oprócz potrzebnych starszej pani korzonków, są tam również ropuchy (rzucają czar Asleep) i węże (jadowite). Na łące stoi wieża, do której nie można wejść bez klucza (tak przynajmniej mówi strzegący jej osobnik z twarzą zżartą przez trąd). Na szczęście, zaraz obok jest chatka, gdzie klucz dostaniesz od Valii, a razem z kluczem prośbę o zniszczenie czarownic i odzyskanie rogu jednorożca.

WIEŻA CZAROWNIC - w środku rozrabiają słabe, niebieskie brzydactwa czyli

OPISY

gobliny, a na wyższych piętrach niestety również *czarownice* (rzucają klątwę na wszystkie rzeczy będące w posiadaniu grupy). Można wykazać się miłosierdziem, uwalniając zamknięte w klatkach *dzieci* (nawet trzeba, bo jedno z nich poda hasło otwierające tajne drzwi) i poszperać w stojących na ogniu kotłach. Jedna z czaszek na ostatnim piętrze otwiera za podaniem hasła tajne przejście. Z ostatniego piętra odważny podróżny może przejść jeszcze wyżej, w chmury. Jeśli nie zna czaru Levitate, żegnamy się z nim serdecznie i obiecujemy od czasu do czasu położyć kwiaty. W chmurach należy zniszczyć gniazda harpii, jest też trochę gemów, broni i wiadomości do uzyskania, a także, żeby nie było tak przyjemnie, na niektórych polach walą przeraźliwe pioruny. Aha, ostrzegam, czar Levitate skuteczny jest tylko w chmurach, nie należy natomiast wypróbowywać jak działa w powietrzu (bo nie działa).

Po rozprawieniu się z *czarownicami* (od ocalonego *jednorożca* cała grupa uzyska tytuł Krzyżowca) wróć na drogę koło Vertigo. Na zachodzie mieszka sobie *Derek*, który płacze, że jego narzeczona zaginęła w Lesie Spacerującej Śmierci, ale boi się tam iść, bo w lesie pełno *zombich*.



Niestety, nie ma opcji, która pozwalałaby dać mu kopa w tyłek i wysłać po ukochaną. Trzeba iść samemu zabijając po drodze szkieletony i zombie (i mieć w grupie dwie osoby z umiejętnością Odnajdywania Ścieżek).

Czas już chyba na nowe czary, a tych z pewnością można nauczyć się w innych miastach. Idąc drogą na zachód, dojdziesz do Asp, ale nim to się stanie, wypadałoby zajrzeć do chatki w lesie i nauczyć się kupiectwa oraz odwiedzić samego króla w zamku Burlock (zaraz przy drodze, nie sposób go ominąć).

ZAMEK BURLOCK - przywita Cię zgraja szalonych głupców (takie żonglujące piłeczkami trefnisie) i nie mam pojęcia, dlaczego król pozwala, aby panoszyły mu się po zamku. W zachodniej wieży *księżniczka Roxana* poprosi, abyś odzyskał skradzioną przez złodziei z Rivercity tiarę, a z wieży wschodniej jest zejście do podziemi, w których można zmierzyć się ze smokiem i napoić jedną z postaci likworem dodającym siły. W komnacie tronowej siedzi sobie *król*, który zapragnie, abyś odnalazł mu Szóste Lustro (wykonanie tego zadania kończy grę), natomiast w komnacie na trzecim piętrze są królewskie szkatuły, które można sobie przywłaszczyć (licząc się z konsekwencją w postaci strażników - dla niedoświadczonej grupy ostatnim wspomnieniem będzie błękiny błysk czaru Cold Ray). Na terenie zamku mieszkają też: *królewski doradca* (chce, abyś odnalazł zaginionego czarodzieja Crodo) i *Mistrz Budownictwa*, którego usługi przydadzą się, gdy kupisz już sobie własny zamek (tak, tak).

Jak mówiłem, droga prowadzi do Asp. To miasto położone na północ od wielkiego jeziora, na południowo-wschodnim krańcu pustyni. Przed samym Asp o przysługę poproszą Carlawna i jej brat, czarodziej Falagar. Asp zostało dotknięte potworną klęską (jak zresztą pięć z sześciu miast Xeenu; zero normalności i co miasto, to klęska żywiołowa). Otóż tajemnicza machina przemienia ludzi w węże. Aby zniszczyć transformator, należy ustawić kolorowe kule w następującym porządku: czerwone - południowy wschód i północny zachód; niebieskie - południowy zachód i północny wschód. W gildii do nabycia są bardzo wartościowe czary (np. Dancing Swords, Incinerate, Town Portal i czary lecznicze). Poza tym tuż za jej drzwiami atakują śliczne złote węże. Grupa wzmocniona nowymi czarami może już



popróbować swych sił na jeziorze wypełniając zlecenie *rybaka Medina*, któremu wodne smoki wyjadają wszystkie ryby (a czym te biedactwa mają się żywić, i tak dobrze, że jedzą ryby, a nie rybaków). Dokładnie na południe od chatki *Medina* leży miasto Rivercity (można tam za drobną opłatą dopłynąć z półwyspu niedaleko zamku Burlock). W pobliżu jest siedziba *ogrów*, za których wytępienie oferuje nagrodę kapitan Nystor.

RIVERCITY - odwiedzić tę metropolię trzeba koniecznie, bowiem tylko tu nauczysz się Pływania, Wspinaczki, Kulturystyki i Mistrzostwa w Walce. Zamieszkana jest ona przez cztery rodzaje nieprzyjemnych kreatur: *żebraków*, *złodziei*, *czarownice* i *rycerzy*. Złodziejom należy odebrać tiarę księżniczki Roxany. W gildii dostępne są oczywiście nowe czary, a w siedzibach wrogów zgromadzono skarby. Wychodząc z Rivercity, na południu, ujrzysz zrujnowany zamek i jest on do kupienia za marną sumę 50 tysięcy sztuk złota. Zamek trzeba odbudować, ale żeby zechciał się nim zająć królewski *Master Builder*, trzeba mu zapłacić megakredytami, te natomiast przechowują źli duchowni w świątyni Yak.

ŚWIĄTYNIA YAK - kamień otwierający wejście otrzymasz od **nimfy Mirzbeth** (mieszka tuż koło miasta Nightshadow) wraz z prośbą, abyś odebrał mieszkańcom świątyni Eliksir of Restoration, który przywróci jej piękność. Budowla znajduje się na polanie w lesie, blisko bagien. Zamieszkują ją *szkieletony*, *duchowni* i *kapłani*. Radzę używać czaru Wizard Eye i pilnie się rozglądać, bowiem za tajnymi przejściami (otwierane po przekręceniu krzyży) znajdują się megakredyty.

Teraz można już zgłosić się do *Mistrza Budownictwa* i zapłacić za odrestaurowanie zamku Newcastle. Okazuje się, że robotnicy znaleźli w trakcie prac dziwny kamień. Jest to Stone of Thousands Terrors.

TOMB OF 1000 TERRORS - szaleństwo czyha tu na każdym kroku, atakują *ghoule*, *strażnicy grobowców* i *postrachy grobowców*. Ukryto znowu trochę megakredytów, a poza tym dzbanki z sokiem (tomb juice), z których napicie się rozwija zdolności (a i powoduje szaleństwo). Zielone migoczące pola to teleporty. Ten pomiędzy dwiema trumnami przesyła do serca podziemi.

Kiedy dostarczysz na zamek Burlock następne megakredyty, budowniczowie do-



prowadzą do ładu piętro zamku Newcastle (znajduje się tam tawerna, bank, sklep i najlepsza szkoła na terenie Xeenu) oraz oddadzą znaleziony Golem Stone of Admittance. Niestety, wejście do podziemi jest nadal zablokowane, a zezwolenie na odbudowanie lochów może wydać tylko królewski doradca. Pamiętaj, że prosił o odszukanie *czarodzieja Crodo*. Znajduje się on w wieży *czarnoksiężnika Darzoga* (na wyspie między Rivercity a Burlock), a droga do niej nie jest łatwa, gdyż wpierw trzeba odszukać klucz. Pośrodku śnieżnych pól (na północ od bagien) leży Cave of Illusion.

JASKINIA ILUZJI - radzę zabrać ze sobą dużo gemów, gdyż będą tu potrzebne. Znajdujące się tu *czaszki* uczą szybkości, wytrzymałości, inteligencji, osobowości; celności, siły i szczęścia, ale opłaty są dosyć wygórowane. *Czaszka* na ostatnim poziomie sprzedaje klucz do High Magic Tower. Wyciągnięcie korka spowoduje, iż realne staną się wszystkie sejfy, ale dotyczy to również pułapek.

WIEŻA MAGII - leży na północny wschód od zamku Newcastle. Opanowana przez *czarodziei* i *latające stopy* (to najgorszy chyba graficznie pomysł tej gry).

Otwierając pudełka Pandory warto zdawać sobie sprawę z konsekwencji, ale do znalezienia są cenne pergaminy. W wieży można ponadto zdobyć umiejętność prestidigitatora i poprawić odporności na żywioły (racząc się napojem z butelek). Efektem podróży po piętrach wieży jest odnalezienie klucza do siedziby *Darzoga* (Skeleton Key to Darzog Tower). Oczywiście, jak w każdej z wież, z ostatniego piętra wychodzi się w chmury. Uderzanie w bębny napełni gemami stojące w dole beczki na deszczówkę. Tym razem chmur pilnują golemy.

WIEŻA DARZOGA - jak już pisałem, znajduje się ona na wyspie pomiędzy Burlock a Rivercity i jest siedzibą złego czarnoksiężnika i jego klonów. Jednak nie ma się co martwić, bo jak mówi jeden z rycerzy napotkanych gdzieś w knajpie (co prawda, dopiero w M&M5, ale zawsze) magia magią, a miecz mieczem. Pola teleportacyjne na drugim piętrze przenoszą z powrotem na pierwsze, ale warto korzystać z czaru Jump i dokładnie zbadać wieżę, gdyż znowu można znacząco wzmocnić umiejętności grupy. Przyciski otwierające tajne przejście schowane są za zasłonami.

Po uwolnieniu Croda z rąk złego czarnoksiężnika będziesz cieszył się w królewskim zamku specjalnymi względami i w dowód tego otrzymasz zezwolenie na odbudowanie podziemi, co za następne pięć megakredytów wykona Mistrz Budownictwa. W podziemiach zamku Newcastle (hasło brzmi "laboratory") znajduje się Xeen Slayer Sword (może go używać każdy niezależnie od wykonywanej profesji, ale z doświadczenia wiem, że celne ciosy zadają tylko rycerze) - jedyna broń mogąca zniszczyć złego lorda.

Zamek Xeen położony jest w chmurach ponad ***wieżą Darzoga***, ale nim do niego dojdziesz słów parę o pozostałych ważnych miejscach w krainie Xeen.

PODZIEMIA GOLEMOW - jeżeli nie masz odpowiedniej ilości megakredytów, należy odwiedzić to miejsce. Spotkasz tu golemy drewna (słabiutkie), kamienia, żelaza i diamentu (diabelstwa). Aby przejść za ukrytą ścianę, należy rozwiązać zagadki w trzech komnatach, ale radzę nie męczyć się, tylko spokojnie użyć czarów Wizard Eye i Teleportation. Celem odwiedzin w tym nieprzyjemnym miejscu jest zebranie megakredytów i odwiedziny u statui nadającej tytuł Mistrza Golemów (tytuł jak tytuł, nieważny wszak blichtr tego świata, ale doświadczenie wzrasta o jeden poziom). Do pomieszczenia ze statuą prowadzą pola teleportacyjne.



WINTERKILL - miasto opanowane przez duchy szkieletonów. Aby je zniszczyć, należy po prostu dokładnie wykonać czteropunktową instrukcję:

1. Zniszcz wszystkie duchy.
2. Uderz w południowy gong.
3. Odwiedź burmistrza.
4. Powtórz operację od początku.

Prócz duchów szkieletonów pojawią się duchy trefnisiów i rycerzy. Zniszczenie tych ostatnich kładzie kres klątwie.

NIGHTSHADOW - jakiż nędzny byłby ten świat, gdyby nie było na nim wampirów. ***Księcia Draculę*** można pokonać tylko wówczas, kiedy zegary zostaną ustawione na godzinie dziewiątej.

ZAMEK BASENJI - pustynna warownia złych magów. Młody uczeń zabitego przez nich czarodzieja poprosi o pergamin. Basenji zamieszkują wilkolaki (wyglądają jak miłe pluszowe pieski), w lochach zamku uwięziono kilka osób, a hasło na piętro brzmi Therewolf. W zamian za Insight Scroll otrzymasz Amulet do Północnego Sfinksa.

SFINKS - doskonałe miejsce, aby nabyć doświadczenia (wystarczy zasiąść na odpowiednim tronie) i podreperować stan posiadania gemów. W sfinksie atakują mumie i golemy, ale najgroźniejsze są miejsca, po przejściu których bohaterowie zostają przeklęci. Warto wtedy szybko teleportować się do miasta i odwiedzić świątynię, bo osoba obłożona klatwą nie żyje zbyt długo. Całkowitą zagadką pozostają dla mnie sarkofagi - przy próbie ich otwarcia uparcie zgłasza się tekst:"nie jesteś wystarczająco silny, aby otworzyć sarkofag". A ja miałem w grupie postać o sile określanej jako ultimate (ostateczna) czyli powyżej 250 punktów. No cóż, może to jakaś wredna pułapka programistów. Hasło prowadzące do głowy sfinksa brzmi Golux.

POLA LAWY - to, tradycyjnie już, najtrudniejszy do eksploracji obszar w **Might & Magic**, zaludniony (a raczej zapotworzony) przez ***golemy, hydry*** i plujące jadem ***smoki***. Na polach lawy znajdują się wejścia do dwóch jaskiń.

LAVA CAVE - mieszkają w niej ***diabły*** (uderzenia lodu) i ***demony*** (uderzenia ognia), ale warto dojść do samego końca, gdyż na ostatnim poziomie jaskini znajduje się ukryte przed światem miasto Shangrila. Otrzymasz w nim za darmo (!) członkowstwo gildii (oferuje wyśmienity zestaw czarów), za sto tysięcy sztuk złota nabędziesz wszelkich umiejetności, a pijąc ze studni zyskasz dodatkowy poziom doświadczenia. Z Shangrila prowadzi jeszcze droga w dół, ale zejść nią można dopiero w grze "**World of Xeen**" (połączony świat czwartej i piątej cześci cyklu).

JASKINIA SMOKÓW - smoki, jak wszyscy dobrze wiemy, strzegą zwykle bajecznych skarbów. Nie inaczej jest tutaj. Mnóstwo złota, gemów, wspaniałej broni, ksiąg, po przeczytaniu których nabiera się doświadczenia (ale tylko bardzo inteligentne postacie). Również mnóstwo ognistych i lodowych smoków (bez czaru Implosion nie ma co tu wchodzić). Największych bogactw strzeże król smoków i pokonanie go jest nieprawdopodobnie trudnym zadaniem (zabawne, ale sam lord Xeen jest o wiele łatwiejszym przeciwnikiem). Jeżeli ktoś pragnie uniknąć walki, radzę wywabić nieco króla smoków, po czym wteleportować się do jego jaskini i zabrać skarby, niemniej walka z nim niesie ze sobą znaczący morał: nie jesteś tak silny, jak Ci się wydaje. A tak na boku, co powiesz na smoka o 96.000 (dziewięćdziesięciu sześciu tysiącach!) punktów życia? Ale to dopiero w cześci piątej ***M&M***.

No, to teraz w chmury. Do zamku Xeen nie tak łatwo jednak wejść. Bohaterowie muszą wykazać się odpowiednio wielką siłą, szybkością, celnością i wytrzymałością. Dopiero wtedy otrzymane lalki będzie można wymienić na Cupie Doll dającą wstęp na teren twierdzy.

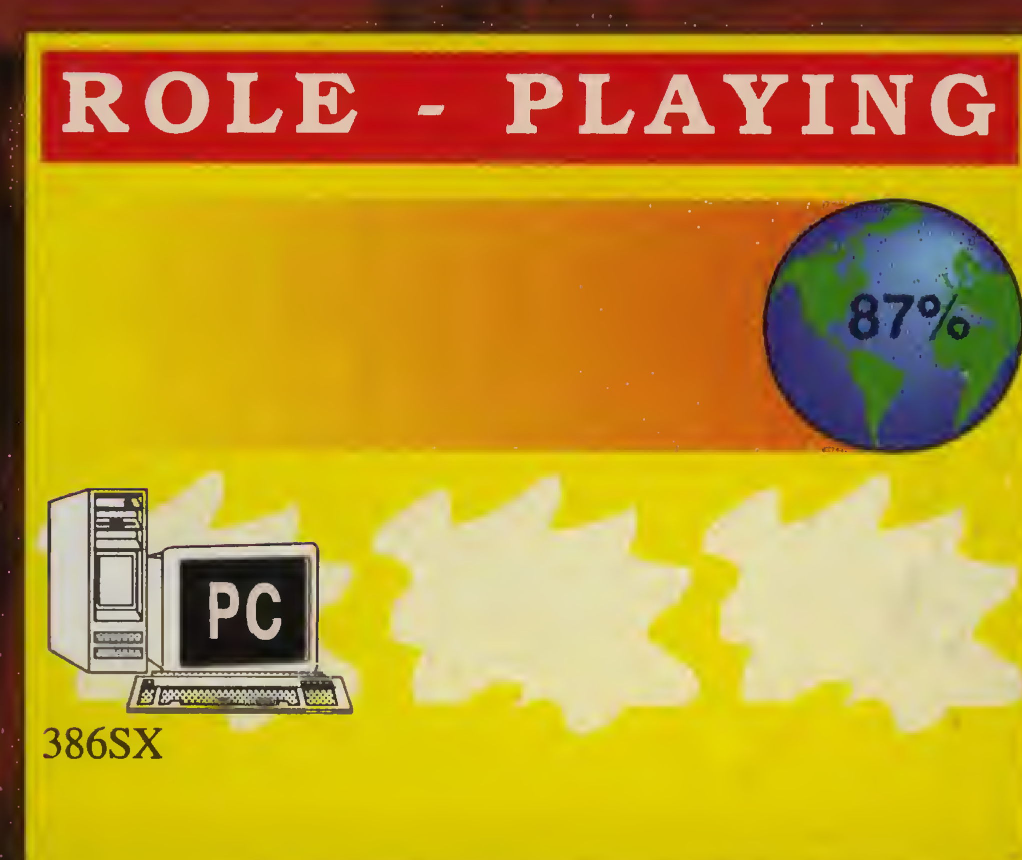
ZAMEK XEEN - strzegą go gwardziści (należy zniszczyć cztery produkujące ich generatory), a na piętrze mieszka sam zły i ohydny władca (rzeczywiście, ohydny). Przedtem tylko krótkie starcie z ulubionym zwierzątkiem lorda (frost dragon) i już można dobrać się do skóry imć ***Xeenowi***. Dwa celne uderzenia miecza (oczywiście, tylko Xeenslayera) powinny przerwać jego plugawy żywot.

I to już finał gry. Zamek Xeen legnie w gruzach, król serdecznie podziękuje swoim bohaterom, a nagrodą dla gracza jest możliwość obejrzenia naprawdę efektownego zakończenia przedstawiającego wszystkie pokonane monstra (przeszło siedemdziesiąt gatunków). Teraz Twoim przeznaczeniem jest "***Darkside of Xeen***" czyli świat, do którego prowadzą złote piramidki. A więc do zobaczenia za miesiac. Tym razem będzie trudniej, bo do pokonania został Alamar czyli sam cappo di tutti cappi (szef szefów, tłumacząc na nasze).

Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią nie oceniam jeszcze wartość serii **Might & Magic**. Jej wady i zalety postaram się wypunktować za miesiąc przy okazji zamknięcia cyklu artykułów dotyczących tego programu.

Na koniec sprawy techniczne. **M&M4** to sześć dyskietek instalacyjnych. Gra wyprawia jakieś pamięciowe szaleństwa przy zainstalowanym DOS 6.0, więc na czas odwiedzin w krainie Xeen musiałem ponownie wprowadzić DOS 5.0.

Jacek Piekara





Producent: Sega Mega CD

Właściciele **Sega Mega CD** mają chyba powody do dumy. W końcu, jakby nie było, dysponują najlepszym z możliwych komputerem wyspecjalizowanym w dostarczaniu rozrywki. Co prawda trudno zagrać na nim w coś odrobinę bardziej skomplikowanego, niż prosta bijatyka, jazda samochodem czy strzelanina, ale za to jakość osiąganych efektów w pełni to rekompensuje. W końcu liczy się tylko rozrywka.

Jedną z takich rozrywających gier jest **Battlecorps**. Jej założenie należy do tych z cyklu "im prościej, tym lepiej". Tak więc jesteś przystojnym, zaprawionym w bojach operatorem czegoś, co przypomina kroczące roboty bojowe z filmów "Imperium kontratakuje" i "Powrót Jedi". Twoja machina wyposażona została w dwie nogi (oczywiście), dwa działka oraz obrotową wieżę i może jednocześnie poruszać się i prowadzić ogień w różnych kierunkach. Głównym zadaniem w czasie sześciu kolejnych misji jest oczyszczenie z urządzeń obronnych przeciwnika pięciu księżyców będących miejscem wydobycia cennych surowców. Jak się zapewne domyślasz, jest tu bardzo gorąco od nieprzyjacielskiego ognia, min, dziwacznych pojazdów sprytnie krążących wokół Ciebie. Gdy ostatni z najostatniejszych obiektów wroga zamieni się w kupę złomu, wygrywasz.





Właściwie nic w tym specjalnego i nie zdziwiłoby mnie, gdybyś zaczął się zastanawiać, po co w ogóle o tym pisać. Jak już zaznaczyłem, głównym zadaniem tej gry oraz urządzenia, na które została przeznaczona, jest dostarczanie rozrywki. Dlatego można tu znaleźć mnóstwo niesamowitych "bajerów", które są właściwym powodem zaistnienia opisywanego programu. Ogromna ilość szczegółów tła i płynna animacja to normalka. Ciekawe są natomiast takie rzeczy, jak tłumaczenie w napisach wypowiedzi atakujących Cię robotów, rozmaite efekty powodowane przez 12 rodzajów dostępnego Ci uzbrojenia, a przede wszystkim wspaniała muzyka dostosowana do szybkiej akcji. Poza tym są tu jak zawsze zapierające dech w piersiach animowane wstawki pomiędzy poszczególnymi etapami gry ze świetną heavy-metalową muzyką. W sumie, nie ma co tego ukrywać, jeszcze jedna mało rozwijająca, ale jakże pociągająca "guma do żucia" dla oczu, uszu i szybkiej ręki.

Mały Misio



OPISY



Producent: Maxis

Chyba każdy użytkownik komputera zetknął się w swoim życiu z grą *Sim City*, która była prekursorką całej serii gier symulacyjnych. Tamta gra fascynowała w swoim czasie nowatorstwem pomysłu, a do tego jej atutem była prostota obsługi. Dzięki programistom z firmy **Maxis** wielu ludzi o zapędach dyktatorskich mogło sobie ulżyć bez szkód dla otoczenia. Jednakże ówczesna wersja, właśnie przez tę prostotę, pozostawiała pewien niedosyt. Teraz objawiła się na rynku nowa wersja gry, która jest znacznie bardziej zaawansowanym symulatorem wcielania się w postać burmistrza, architekta i inżyniera w jednej osobie. **Sim City 2000** nie jest więc czymś nowatorskim, tym bardziej, że wypuściła ją ta sama firma, która kilka lat temu zrobiła furorę grą *Sim City* (obecnie zwaną *Sim City Classic* i nadal sprzedawaną w cenie 18 funtów). Należy tu zaznaczyć, że choć pomysł na grę liczy już sobie kilka lat, to obecne jego wykonanie wyznacza nową jakość w tej dziedzinie. W tej chwili **Sim City 2000** przebija wszystkie symulacje istniejące na rynku, stanowiąc najwyższą klasę w swojej grupie. Jej najmocniejszym punktem jest chyba 256-kolorowa, trójwymiarowa grafika o rozdzielczości 640x480, dzięki czemu można się zachwycać szczegółowym wykonaniem każdego budynku. Znakomitą sprawą jest też opcja edycji terenu według własnego pomysłu (proponuję ukształtować go tak, aby przypominał teren, na którym jest zbudowane Twoje miasto; pozdrowienia dla Warszawiaków). Inną wspaniałą cechą tej gry jest jej realność. W **Sim City 2000** nie ma już niedorzeczności typu budowanie elektrowni atomowej w okolicach roku 1920. Prócz tego okno finansów miasta jest złożone i odzwierciedla o niebo wierniej prawdziwą politykę finansową burmistrzów. Co prawda takie uszczegółowienie może irytować, gdyż wydłuża to całą zabawę w nieskończoność (po 2 nocach grania w Twoim mieście będzie np. zaledwie 3000 mieszkańców), ale dla prawdziwego miłośnika tego typu symulacji jest to tylko woda na młyn.

Jeśli chodzi o miłośników ***Sim City Classic***, to autorzy pomyśleli również o przenoszeniu miast ze starej wersji gry do **Sim City 2000**. W tym celu rozszerzenia plików miast w ***Sim City Classic*** należy zmienić z .cty na .sc2. Przy wgrywaniu ich do **Sim City 2000** program zapyta, czy ma przeprowadzić konwersję.

Opisanie jakiejkolwiek strategii gwarantującej szybki i sprawny rozwój miast jest tak trudne, jak uzyskanie średniej 6,0 na maturze. Poza tym uważam, że cała zabawa polega na tym, aby samemu dojść do tej strategii, dlatego podam jedynie trochę rad dla początkujących burmistrzów i kilka niezbędnych informacji potrzebnych do rozwoju bardziej zaawansowanych miast.

1. Przede wszystkim rozpocznij budowę nad rzeką - przyciąga to osiedleńców do Twojego miasta. Utwórz strefy mieszkalne i przemysłowe i doprowadź do nich prąd z elektrowni. Gdy jeszcze do tego stosownie obniżysz podatki, mieszkańcy powinni wówczas zacząć się osiedlać. Strefy biznesu (*commercial*) zaczynają być tak naprawdę niezbędne przy większych miastach.

2. Gdy już ludzie zaczną się osiedlać, musisz dostarczyć im wodę. Uwaga! W miastach przeniesionych z ***Sim City Classic*** nie ma sieci kanalizacyjnej - musisz ją dobudować. Na szczęście każdy budynek ma już własną sieć rur. Wystarczy tylko wybudować ujęcie wody (*water pumps*) i połączyć je rurami z podziemną siecią każdego budynku.

3. Pamiętaj, że ludzie osiedlają się nie dalej, niż trzy pola od szosy.





OPISY

4. Wszystkie 3 strefy mogą mieć małą gęstość (*low*) i są wówczas tańsze lub dużą gęstość (*dense*), wtedy mogą pomieścić więcej mieszkań, fabryk czy sklepów.

5. Warto z góry wiedzieć, że każda elektrownia musi być wymieniana co 50 lat.

6. Wieże ciśnień nie są niezbędne, chyba że masz miasto na suchym terenie, np. wysoko ponad poziomem wody.

7. Gdy Twoje miasto jest nad morzem, wybuduj przy ujęciu wody stację odsalającą wodę (*desalinization station*).

8. Budując lotnisko pamiętaj, że wymaga ono obszaru przynajmniej 2x6 pól, a idealny obszar to 6x4 pola.

9. Gdy zacząłeś już coś budować, ale się rozmyśliłeś, możesz to anulować poprzez wciśnięcie klawisza Shift przed zwolnieniem klawisza myszy.

10. Pomocny jest wskaźnik zapotrzebowania na strefy: mieszkalną (R), fabryczną (I) i biznesu (C). Gdy dla danej strefy słupek jest na plusie, znaczy to, że mieszkańcom zaczyna jej brakować - dobuduj jej więcej.

11. Klawisze pomocnicze:

CONTROL - zamienia obecne narzędzie na Bulldoze Tool.

HOME - zbliża widok.

END - oddala widok.

DELETE - obraca widok o 90 stopni w lewo.

PAGE DOWN - obraca w prawo.

I jeszcze dodatki, które dostajesz od programu w miarę rozwoju miasta:

- 20.000 mieszkańców - otrzymujesz ratusz miejski. Teraz Twoja siedziba wygląda jak Biały Dom, a ludzie są dumni ze swego burmistrza.

- 60.000 mieszkańców - rząd proponuje Ci odstąpienie gruntów na budowę bazy wojskowej. Czy się zgodzisz - Twój wybór. Taka baza poprawia zyski biznesu, lecz gdy wojsko założy wyrzutnie rakietowe, mieszkańcy mogą stać się niezadowoleni, zwłaszcza gdy zadeklarowałeś utrzymywanie strefy wolnej od spraw nuklearnych.





- 120.000 mieszkańców - masz prawo wybudować twór zwany Arcology. Według słownika Webstera jest to struktura miejska zapewniająca środowisko życia dla istot ludzkich (odnosi się do przyszłych baz księżycowych). W **SC 2000** jest to futurystyczna wieża posiadająca własną infrastrukturę. Może pomieścić do 60.000 ludzi. Gdy osiągniesz ten etap, możesz zacząć myśleć nad swoją kandydaturą w wyborach prezydenckich. Jak mówi znane przysłowie mieszkańców Sim City: "*Tam się dobrze dzieje, gdzie Arcology istnieje*".

Najpiękniejszym jednak momentem jest ten, w którym obywatele z wdzięczności za Twoje zasługi w rozwoju miasta wystawią Tobie pomnik, wyglądający jak Statua Wolności. Przejdziesz wtedy do historii. Tak na marginesie: nie zauważyłem żadnego ograniczenia w długości sprawowania władzy. Tak więc, jeżeli dobrze Ci idzie, możesz być burmistrzem 100 czy 200 lat. Wtedy mówisz: "*Miasto to ja*" i żyjesz tak długo, jak istnieje Twoje miasto. Zalatuje Populousem.

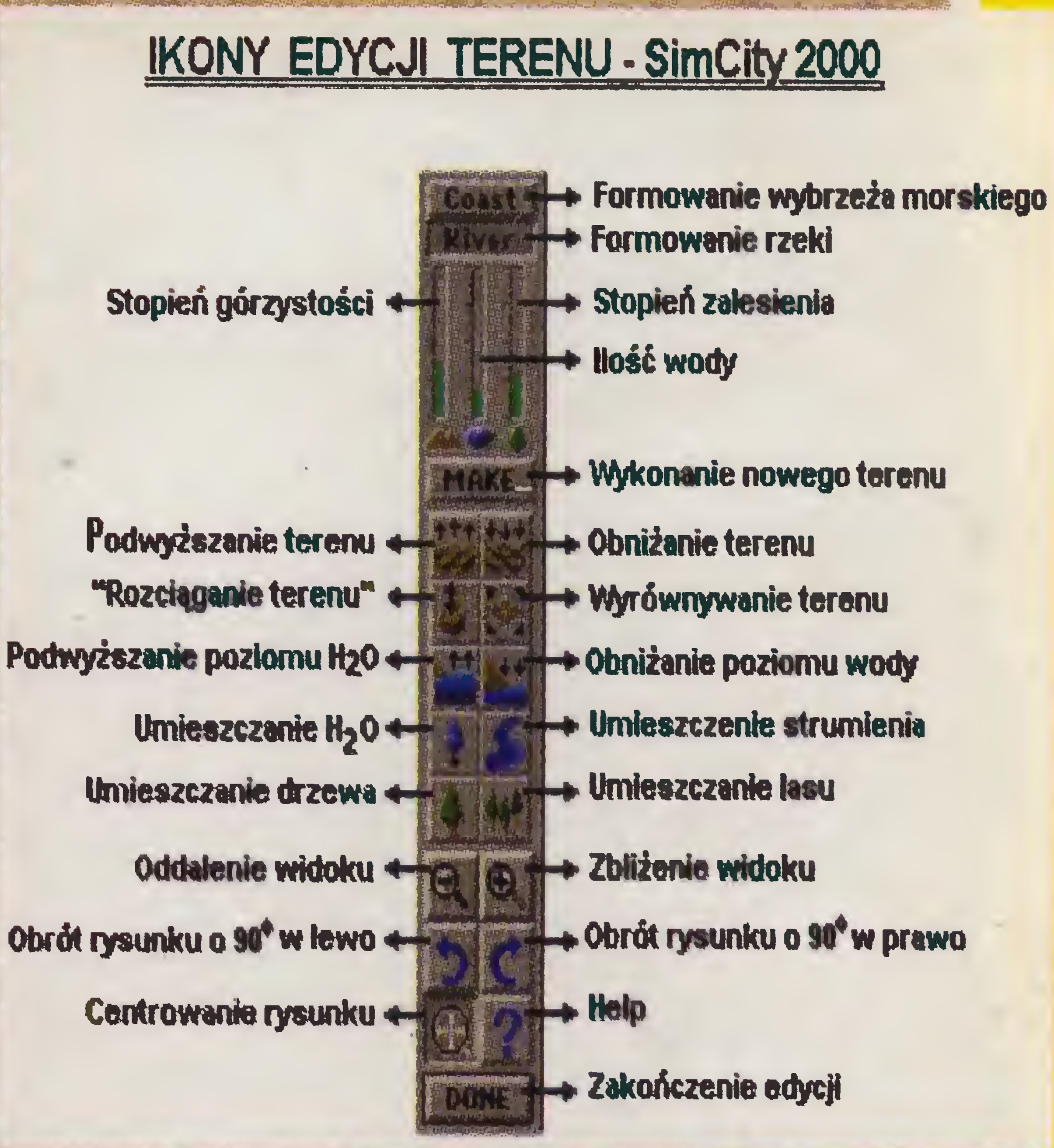
Dla lubiących gry symulacyjne **Sim City 2000** może stać się narkotykiem powodującym objawy choroby komputerowej (z taką chęcią przedstawiane przez Antygraczy w celu dokonania sabotażu w naszym błogim środowisku Graczy). Śmiem twierdzić, że ta gra może być przyczyną obniżenia wydajności pracy w pracowniach architektonicznych. PROROKUJĘ WRĘCZ, ŻE SIM CITY 2000 STANIE SIĘ DLA WIELU TZW. "GRĄ KULTOWĄ". Parafrazując pytanie mojego kolegi ("Czy już?") dotyczące inicjacji, chciałbym zapytać: "Czy już zostaliście opętani przez **Sim City 2000**?"



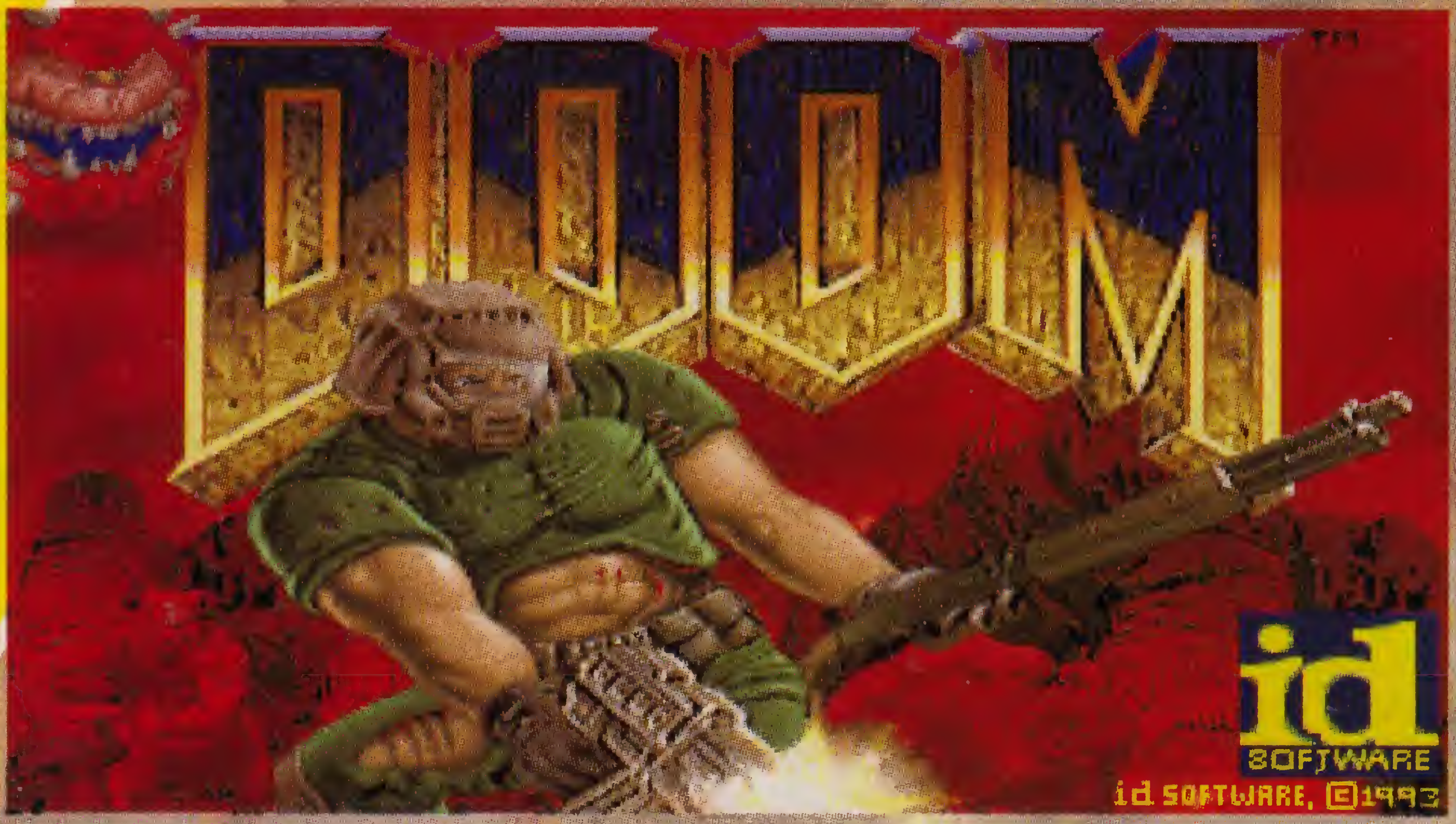


Bartosz Urbański "Bilbo"

PS. Uwaga dla posiadaczy IBM PC - **Sim City 2000** używa pamięci Extended, więc usuń z pliku Config.sys linię z EMM386, lub wystartuj "czysty" komputer (wciskając przy komunikacie "Starting MS-DOS" klawisz F5).







Producent: ID Software

Przez długi, mroczny korytarz kroczy Człowiek. Wierz mi, nie jest to gość, którego chciałbyś spotkać. Szczerze mówiąc, nie sądzę, abyś nawet mógł go spotkać, bowiem zarówno on, jak i miejsce, w którym się znajduje, należą do całkowicie innego świata. Świata, o którym zaraz Ci opowiem.

Głowę Człowieka chroni hełm zakrywający przy okazji połowę twarzy. I dobrze, bo nawet to, co widać, w każdym normalnym sądzie zapewniłoby mu dożywocie. Buty Człowieka wyglądają jak prawdziwe buty (teraz już takich nie robią) z podeszwą grubą jak gąsienica czołgowa, czyli w sumie nie do zdarcia. Całości ubrania dopełniają zawieszone na różnych paskach pistolet, rżnięta na 30 cm strzelba, wielolufowy karabin maszynowy, no i oczywiście jakieś gacie plus metalizowany skafanderek. W sumie najnowszy krzyk mody w dziedzinie kreacji wieczorowych na wieczór w Piekle.

Człowiek idzie na nisko ugiętych nogach, rozglądając się dookoła. Co pewien czas przystaje, jakby nasłuchując, po czym rusza znowu. Otaczający go półmrok sprawia, że jest prawie niewidoczny. Człowiek nie liczy jednak, że ukryje go to przed wzrokiem tych, którzy czekają na niego gdzieś w plątaninie korytarzy stacji. Wie, że Oni nie potrzebują światła, aby dopaść ofiary. Wystarczy im zapach jej krwi. A kiedy trafią na ślad ofiary... W tym jednym mógł na Nich liczyć.

Nagle zza załomu jednego z bocznych korytarzy wyłania się jakaś ludzka postać. Człowiek waha się. W panującym mroku nie widzi twarzy osobnika, a nie chce strzelać, dopóki nie upewni się co do jego tożsamości. Zarys postaci w zasadzie odpowiada przeciętnemu Homo Sapiens: dwie ręce, dwie nogi, korpus. Człowiek ma się jednak na baczności. Postać podchodzi bliżej i Człowiek widzi jej twarz. Zgroza!

STRZAŁ. Przed Człowiekiem leżą dwie ręce i dwie nogi pozbawione korpusu. Co za broń teraz robią - pomyślał - z taką armatą załatwię wszystkich.

Korytarz kończy się windą. W górę czy w dół? W dół. W środku dużego, okrągłego pomieszczenia, pomiędzy beczkami, stoją jacyś faceci z pistoletami w łapach. Mama kazała Ci to przekazać - krzyczy Człowiek i strzela w najbliższego. Pudłuje. Na szczęście wyręcza go natura. Pocisk trafia w beczkę, która niespodziewanie wybucha. W chwilę potem eksplodują również pozostałe beczki. Faceci, a właściwie to, co z nich zostało, leżą nieopodal na podłodze. To chyba kwas - wyrokuje Człowiek, patrząc na dymiące szczątki. - Lubię kwas.

Na przeciwległym krańcu pomieszczenia znajdują się drzwi. Człowiek otwiera je. Na pas amunicyjny mojej babki - klnie, widząc tłum postaci kłębiących się w kolejnej hali. Postaci, które jak na komendę nagle zamierają i chciwie wpatrują się w Człowieka. Znajdują się tam człekopodobne osobniki z kolcami wyrastającymi z ramion, strażnicy, podobni do tego, którego spotkał na początku, dwunożne, zębate zwierzęta, groteskowe, kuliste stwory unoszące się nad ziemią. Szok u Człowieka szybko mija i górę bierze rutyna. Wytrenowanym ruchem chwyta za wiszący na plecach karabin maszynowy i natychmiast zaczyna strzelać krótkimi seriami. Pierwszy facet z brzegu pęka jak dojrzały owoc, następny traci nogi, trzeci po trafieniu w brzuch odlatuje na kilka metrów i uderza na podłogę niczym szmaciana lalka. W tym czasie reszta towarzystwa otrząsa się z odrętwienia i wśród ogłuszającego huku broni palnej rusza na Człowieka. Ten rozstawia tylko szerzej nogi, całkowicie blokując przejście, przestawia spluwę na ogień ciągły i zaczyna miarowo ostrzeliwać pomieszczenie od prawej do lewej i z powrotem. Po kilku chwilach przed Człowiekiem wyrasta sterta parujących flaków, która zaczyna mu przeszkadzać w skutecznym prowadzeniu







ognia. Przesuwa się więc trochę w bok i dalej kontynuuje dzieło zniszczenia. Jednak i tutaj sytuacja wkrótce się powtarza, zaś potok żądnych jego krwi stworzeń zdaje się nie mieć końca. Co gorsza, Człowiek zauważa, że w tym tempie już wkrótce zabraknie mu amunicji, a o wystrzelaniu całego towarzystwa tylko przy użyciu strzelby nie powinien nawet marzyć. Na szczęście przypomina sobie, że gdzieś tutaj znajduje się zamaskowana zbrojownia.

Człowiek rozpoczyna akcję pod nazwą "przegrupowanie". Cofa się, kopniakiem zamyka drzwi i co sił biegnie korytarzem, z którego przyszedł. Dzięki znalezionej wcześniej mapie z rozkładem pomieszczeń prawie natychmiast znajduje ten odcinek ściany, o który mu chodziło. Naciska ukryty przełącznik i część ściany znika, odsłaniając jasno oświetlone pomieszczenie. Szybko wchodzi do środka i oczom jego ukazuje się wspaniały widok: skrzynie z amunicją, leki, ubrania ochronne oraz, i tu oczy Człowieka zajaśniały na chwilę radością, karabin plazmowy z dużym zapasem energii. Szybko chwyta go w dłonie i nie zwracając uwagi na pozostałe przedmioty codziennego użytku znajdujące się w pomieszczeniu wybiega na korytarz. Tamci już tu są. Teraz jednak przewaga znajduje się po jego stronie. Z karabinu plazmowego strzela kula błękitnego światła i pierwszego nadbiegającego gościa przemienia w krwawy pejzaż na ścianie. To samo dotyczy drugiego, a potem też trzeciego, czwartego i tak dalej. Po kwadransie Człowiek stoi sam w dziwnie cichym i opustoszałym korytarzu. Niezły jestem - myśli w przebłysku samozadowolenia i rusza dalej.

(Postać Człowieka jest całkowicie fikcyjna. Wszystkie podobieństwa do osób i wydarzeń są przypadkowe).

Na sam koniec chciałbym powiedzieć parę słów o samej grze. **Doom,** przebój tej wiosny, a kto wie czy nawet nie całego roku, to kolejna Wolfenstein'owa strzelanina, w której jednak grafika, animacja, tempo akcji, dźwięk, atmosfera gry i ilość dostarczanych graczowi emocji osiągnęły rangę sztuki. Naprawdę. Gram w **Dooma** już prawie miesiąc i pomimo chęci, nie doszukałem się w nim słabych punktów. Wszystko tutaj jest po prostu perfekcyjne. **Doom** oferuje Graczowi trzy scenariusze oraz cztery poziomy trudności o dźwięcznych nazwach, jak np. "*Jestem zbyt młody, żeby umrzeć*" czy "*Ultra przemoc*". W zasadzie pełną dawkę adrenaliny uzyskasz grając na najtrudniejszym poziomie, resztę możesz potraktować jako wprawkę. Dodatkową atrakcją jest możliwość gry w sieci, kiedy to udział w zabawie może wziąć aż czterech graczy równocześnie. Zależnie od humoru mogą oni współpracować ze sobą w masakrowaniu mieszkańców stacji bądź rozpocząć śmiertelną rozgrywkę pomiędzy sobą. Emocje i wrażenia z takiej zabawy trudno opisać. Graj więc w **Doom** czym prędzej. Jeśli jesteś dorosłym, uważaj, żeby Twoje małe dzieci nie posiadały nieograniczonego dostępu do gry. Jeśli jesteś... niepełnoletni, pamiętaj, że wszystko, co widzisz na ekranie, to tylko taka niezbyt subtelna wersja Kaczora Donalda lub Myszki Mickey uzbrojonych po zęby i pozbawionych uczuć. Powodzenia.

KLAWIATURA

(Wszystkie klawisze ruchu można przedefiniować z SETUP'u. Możliwe jest również sterowanie przy pomocy myszki i joysticka)

Shift + kursor - bieg.
Alt + kursor - ruch bokiem.
Ctrl - strzał.
Spacebar - otwieranie.
Kursory - ruch do przodu, do tyłu, w lewo, w prawo.
TAB - automapa.
ESC - menu.
+/- - powiększanie lub zmniejszanie obrazu gry, a w trybie automapy pow./zmniej. mapy.
F - przełączanie trybu pracy automapy.
M - oznaczenie miejsca na mapie.
C - skasowanie wszystkich oznaczeń na mapie.

Kilka niezbędnych kodów:
IDDT - ukazanie pełnej mapy, zaś po *powtórnym wpisaniu* ukazanie lokalizacji przedmiotów, a następnie skasowanie.
IDKFA - pełen stan amunicji i broni plus pancerz 200%.
IDDQD - odporność na ciosy.
IDSPISPOPD - umiejętność przechodzenia przez ściany.
IDBEHOLD, a następnie:
A - pełna mapa.
R - ochrona przed radiacją.
I - niewidzialność.
L - zapalenie wszystkich świateł.
V - odporność na ciosy, ale tylko przejściowa.

Piotr Orcholski

ZRĘCZNOŚCIOWA

98%



386DX, VGA
4 MB RAM
12 MB HDD

ATARI Jaguar



Producent: Virgin Games

Do pamiętnej wojny w Wietnamie wraca coraz więcej autorów gier komputerowych. Niektórzy z nich robią to lepiej, inni gorzej. **Apocalypse** jest grą, w której wcielasz się w rolę pilota śmigłowca. Nie jest to może akcja z ówczesnej wojny, ale z wyglądu z pewnością przypomina wietnamskie krajobrazy.

W grze masz do wykonania szereg trudnych misji. Przed każdą z nich otrzymujesz wytyczne, więc znajomość angielskiego jest mile widziana. Nie oznacza to jednak, że trzeba być nie lada specem w tej dziedzinie, gdyż wystarczy znać bądź to podstawy tego języka, bądź też mieć tylko słownik. W pierwszej misji musisz znaleźć obóz wroga, zniszczyć poszczególne baraki i uwolnić z nich zakładników. Jest ich w całym obozie dwudziestu pięciu, wystarczy jednak, że uratujesz ich tylko dwudziestu. W niektórych barakach kryją się również przeciwnicy, którzy mogą być uzbrojeni w bazooki. W celu lepszego ich rozróżnienia, autorzy wprowadzili odmienne mundury - zakładnicy ubrani są na biało, a wrogowie na zielono. Żeby desant się powiódł należy najpierw zniszczyć barak, następnie wylądować blisko niego, a kiedy wsiądą zakładnicy, można wracać do własnego lądowiska. Musisz pamiętać, że ładowność Twojego helikoptera wynosi sześć osób. Nie jest oczywiście łatwo zabrać zakładników, gdyż przez cały czas przeciwnicy strzelają do Ciebie z działka, a oprócz tego latają wrogie śmigłowce, które chętnie zestrzeliwują nie tylko Ciebie, ale również czekających na zabranie zakładników.

Teraz jeszcze kilka słów o samej obsłudze gry.

Kierowanie helikopterem jest stosunkowo łatwe. Odbywa się ono za pomocą joysticka. Jedyny kłopot może sprawić obrót - uzyskuje się go poprzez wciśnięcie ***Fire*** i skierowanie joysticka w żądaną stronę.



Jak widzisz na ekranie, zarówno z lewej, jak i z prawej strony znajdują się okienka-opcje. Klawiszami od ***F1*** do ***F4*** zmieniasz rodzaje broni. Po prawej stronie są to:

- ***broń o większej sile rażenia*** - wykorzystujesz ją do niszczenia naziemnych celów, np. wyrzutni rakietowej, czołgów;
- ***rakiety samonaprowadzające typu powietrze-powietrze*** - służą do niszczenia samolotów wroga;
- ***rakiety*** - wystrzeliwane w poziomie, nie zmieniają swojego kierunku;
- ***miny*** - po opuszczeniu ich na ziemię nie dzieje się nic, jednakże bezpośredni kontakt z miną (nie tylko wroga, lecz także zakładnika) kończy się tragicznie.

Użycie powyższej broni następuje w chwili, gdy naciśniesz dwa razy ***Fire*** w joysticku. Korzystając z jednorazowego przyciśnięcia ***Fire*** bądź z Auto-Fire, masz do dyspozycji karabin, z którego również można zniszczyć baraki, żołnierzy i samoloty. Zapas broni można stale uzupełniać, obserwując uważnie ekran. Co jakiś czas na spadochronie przelatuje skrzynka z jakimś ładunkiem. Wystarczy ją tylko złapać.

Po lewej stronie ekranu znajdują się okienka oznaczające (od góry):

- aktualną liczbę zakładników znajdujących się w samolocie;
- ilość rannych pozostawionych na polu bitwy;
- ilość zabitych;
- liczbę żyć.

U góry ekranu widnieje punktacja oznaczająca ilość uwolnionych zakładników, których odwiozłeś bezpiecznie do bazy.

Jeśli chodzi o rannych, to należy najpierw skorzystać z drugiego miejsca startowego (po prawej stronie) i tam wylądować. Wówczas wsiądą do środka: pielęgniarz oraz żołnierz z noszami. Teraz możesz już lecieć do rannego. Kiedy wylądujesz, pielęgniarz wraz z partnerem przetransportują rannego do helikoptera. Po wniesieniu go



na pokład musisz wylądować na tym samym lądowisku (prawym).

Chciałbym przestrzec wszystkich przed zbytnim pośpiechem w grze. Lepiej najpierw zniszczyć jeden barak i ewakuować z niego ludzi, których następnie odwozi się na lądowisko, zamiast zniszczyć kilka baraków i ratować większą ilość ludzi. Dlaczego? Dlatego, że po pierwsze, jak już wspomniałem, liczba miejsc w śmigłowcu jest ograniczona, a po drugie, w każdej chwili możesz zostać zestrzelony wraz z całym swoim cennym ładunkiem, a wówczas kończysz swoją szlachetną misję.

Jeżeli uda Ci się wreszcie uratować przynajmniej dwudziestu zakładników, musisz wylądować na swoim lotnisku polowym - wówczas zostanie przekazane Ci kolejne zadanie. Jeśli nie, możemy wszystko zaczynać od nowa.

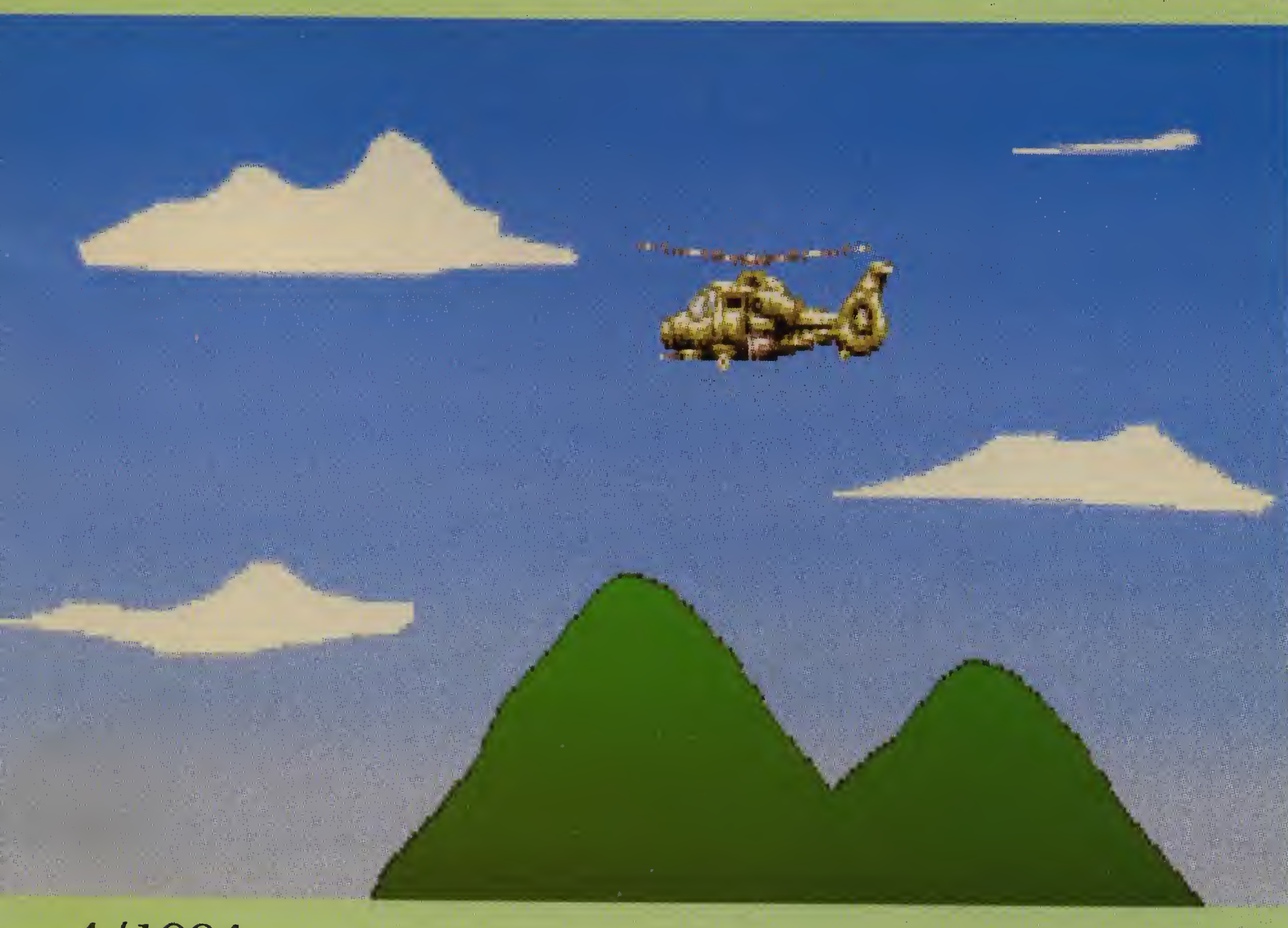
W celu ułatwienia pierwszej misji powiem tylko, że pierwszym Twoim celem powinna być wyrzutnia rakiet znajdująca się po lewej stronie. Wystarczy podlecieć do niej z tyłu i wystrzelić kilka razy z broni o większej sile rażenia. W ten sposób najgorsze masz już za sobą. Teraz tylko musisz uważać na samoloty i żołnierzy z bazookami.

Druga misja polega na uwolnieniu trzydziestu zakładników spośród czterdziestu. Zadanie to jest już trudniejsze od poprzedniego. Na początku należy jak najszybciej zniszczyć bliźniaczy śmigłowiec, który skutecznie Cię ostrzeliwuje. Najlepiej uczynić to z rakiety powietrze-powietrze. Następnie warto przelecieć się górą ekranu i zniszczyć wszystkie posterunki żołnierzy, które również mają za zadanie Cię zestrzelić. Na swojej drodze spotkasz czołgi i motor, z tymi skutecznie poradzisz sobie innym rodzajem broni. Zakładnicy, jak i w pierwszej misji, są ukryci w barakach, więc postępowanie jest takie samo.

Misja trzecia jest o wiele trudniejsza. Tym razem trzeba spośród dziesięciu naukowców uratować siedmiu. Akcja rozgrywa się w plenerze morskim, gdzie stoi zakotwiczony okręt. Musisz zniszczyć wszystko, co się da, a dopiero wtedy ukażą się naukowcy. Niestety, nie będą oni sami. Wraz z nimi znajduje się niezliczona ilość wrogów uzbrojonych w bazooki. Musisz mieć naprawdę celne oko, żeby trafić właściwe osoby. Nie będę odbierał przyjemności zabawy i zakończę w tym miejscu. Mam nadzieję, że uda się Wam uporać z następnymi misjami.

Apocalypse pod względem grafiki i dźwięku jest bardzo efektowna. Gra z pewnością przyniesie wiele satysfakcji wszystkim fanom tego typu gier, a szczególnie tym, którzy nie lubią gier łatwych, bo **Apocalypse** z pewnością do tych nie należy.

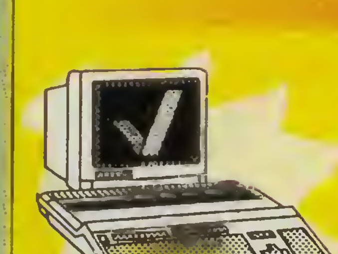
Arkadiusz Matczyński





ZRĘCZNOŚCIOWA

80%



1 MB RAM

OPISY



Producent: Digital Integration

Gra **Tornado** to, przynajmniej według producentów, jeden z najlepszych symulatorów lotu. Opracowano go w ścisłej współpracy z R.A.F. i British Aerospace (producent maszyn). Co więcej, zastosowano w nim nowatorskie rozwiązania nawigacyjne, które dopiero wchodzą do produkcji w najnowszej wersji samolotu - Tornado Gr.4. Tak wysoki stopień realizmu pociąga za sobą niestety konieczność długiej praktyki przed rozpoczęciem misji bojowej, ale o tym za chwilę. Najpierw kilka słów o "clue" programu czyli samolocie Tornado.

Maszyna ta jest produkowana w krajach Europy Zachodniej przez międzynarodowe konsorcjum Panavia i używa ją lotnictwo Wielkiej Brytanii, Niemiec, Włoch i Arabii Saudyjskiej. Jest to dwumiejscowy samolot o zmiennej geometrii skrzydeł naszpikowany urządzeniami elektronicznymi pozwalającymi na spełnianie, w zależności od wersji, następujących zadań:

- ***wersja IDS*** (*Interdictor/Strike*) - jeśli śledziłeś uważnie wojnę w Zatoce Perskiej zauważyłeś zapewne, że samoloty Tornado w tej wersji należące do R.A.F. skutecznie niszczyły wszelkie umocnienia i konstrukcje głęboko na tyłach przeciwnika. Było to możliwe dzięki dwóm faktom. Po pierwsze, Tornado to jedyny samolot bojowy świata, który przy pomocy automatycznej nawigacji i śledzenia terenu, zdolny jest do poruszania się z prędkością ponaddźwiękową kilka metrów nad ziemią. Po drugie, unikalny system sterowania i naprowdzania uzbrojenia (wiązka laserowa, radar, kamera telewizyjna wbudowana w bombę) pozwala na stuprocentową skuteczność w każdych warunkach atmosferycznych, w dzień i w nocy. Słowem, Tornado IDS to idealny samolot szturmowy.

- ***wersja ADV*** (*Air Defence Variant*) - myśliwiec przechwytujący dalekiego zasięgu używany przez lotnictwo Wielkiej Brytanii i Arabii Saudyjskiej. W zasadzie tylko zewnętrznie podobny jest do IDS. Skomplikowany system śledzenia terenu został w nim zastąpiony stacją radarową dalekiego zasięgu połączoną z systemem naprowadzanych przez nią pocisków powietrze-powietrze.

Po załadowaniu i uruchomieniu programu znajdziesz przed sobą Main Menu, które pozwoli Ci wybrać jedną z opcji: ***Flight***, ***Demo*** lub ***Quickstart***. Nie wymagają one specjalnego wyjaśnienia poza ***Quickstartem***, który powoduje przeniesienie od razu do lecącej maszyny. W prawym dolnym rogu znajdziesz ikony ***Options*** i ***Exit***. Spośród możliwości oferowanych przez tę pierwszą warte uwagi są:

- ***Preferences*** - pozwala na dobranie warunków gry do Twoich oczekiwań (ilość detali terenu, horyzontu itd.).
- ***Review*** - przegląd wszystkich występujących w grze typów uzbrojenia łącznie z Twoją maszyną.
- ***Explore*** - możliwość obserwacji terenu gry wybranego na mapie z wysokości 16 stóp nad ziemią. Możesz sobie w ten sposób obejrzeć wszystko za wyjątkiem nieprzyjacielskich pojazdów i umocnień.

QUICKSTART

Jeżeli jesteś typem niecierpliwego badacza to z pewnością zaczniesz od opcji **Quickstart**. Już tutaj przekonasz się, że potrzeba trochę wprawy do kierowania tak skomplikowaną maszyną. Oto kilka uwag, które być może pomogą Ci nie zakończyć gry już po kilku sekundach.

W przeciwieństwie do innych symulatorów gra **Tornado** nie daje Ci możliwości sterowania maszyną z nieskończoną mocą silnika i błyskawicznym przyśpieszeniem i hamowaniem. Aby osiągnąć sukces, musisz niestety nauczyć się znosić ograniczenia prawdziwego samolotu - choć dla wygody gracza wprowadzono kilka ułatwień. W opcji **Quickstart** Twoja maszyna zachowuje się tak, jakby jej osiągi były niezależne od jej ciężaru i nie była załadowana uzbrojeniem i paliwem. Poza tym bak masz zawsze pełen, zapasy broni są nieskończone





i włączona jest funkcja *Autothrottle* czyli automatyczna regulacja przepustnicy pozwalająca na utrzymywanie stałej prędkości.

Jedną z najważniejszych cech samolotu Tornado jest wyposażenie go w skrzydła o zmiennym skosie. Warto pamiętać, że przy małych prędkościach łatwiej Ci jest manewrować z rozstawionymi szeroko skrzydłami, a przy dużych - ze skrzydłami maksymalnie wciągniętymi. Jeśli za szybko zaczniesz zmieniać skos skrzydeł, to samolot wpadnie w drgania i uruchomi się sygnał alarmowy. Jego zignorowanie prowadzi do katastrofy. Możesz zapobiegać podobnym niebezpieczeństwom, zmieniając położenie skrzydeł przy pomocy klawiszy "*S*" i "*W*".

Jeśli atakujesz cele naziemne, wciśnij klawisz "*Enter*", który uzbraja bomby i włącza system naprowadzania. Na Twoim HUD (*Head up display* - wytrawni znawcy symulatorów wiedzą, o co chodzi) pojawi się celownik. Bomby zrzucane są natychmiast po Twoim sygnale (naciśnięcie "*Spacji*") i spadają w miejscu, w którym krótka linia pozioma na wyświetlaczu przecina długą pionową z przerwą u góry, tzw. linię upadku bomby. Jeśli górna krawędź linii upadku jest pod poziomą kreską, oznacza to, że Twój samolot będzie zniszczony lub uszkodzony w momencie wybuchu bomby. W tej opcji możesz zaatakować wszystko, co zechcesz.

Jeśli wybrałeś opcję walki powietrznej, pierwszą czynnością jest przełączenie radaru na pozycję bojową ("*Alt*"+"*R*"), co spowoduje pojawienie się schematycznego planu otoczenia na Twoim wyświetlaczu wielozadaniowym (MFD). Wrogie samoloty będą w nim pokazane jako małe kwadraciki. Musisz także uzbroić broń powietrze-powietrze ("*Alt*"+"*Enter*"). Teraz możesz wybrać, który z rodzajów broni chcesz użyć ("*J*"). Tornado ADV jest wyposażony w działko (GUNS), naprowadzane termicznie pociski krótkiego zasięgu *Sidewinder* (AIM 9) i naprowadzane radarowo pociski średniego zasięgu *Active Sky Flash* (SKYF). Ostatnią czynnością jest wybór celu. Do wyboru tego znajdującego się najbliżej głowicy służy klawisz "*Caps Lock*". Jego naciśnięcie powoduje wyświetlenie odpowiednich symboli na HUD. Pamiętaj, że zasięg radaru jest większy, niż zasięg głowicy bojowej i możesz go wystrzelić dopiero po usłyszeniu sygnału o zlokalizowaniu celu.

FLIGHT

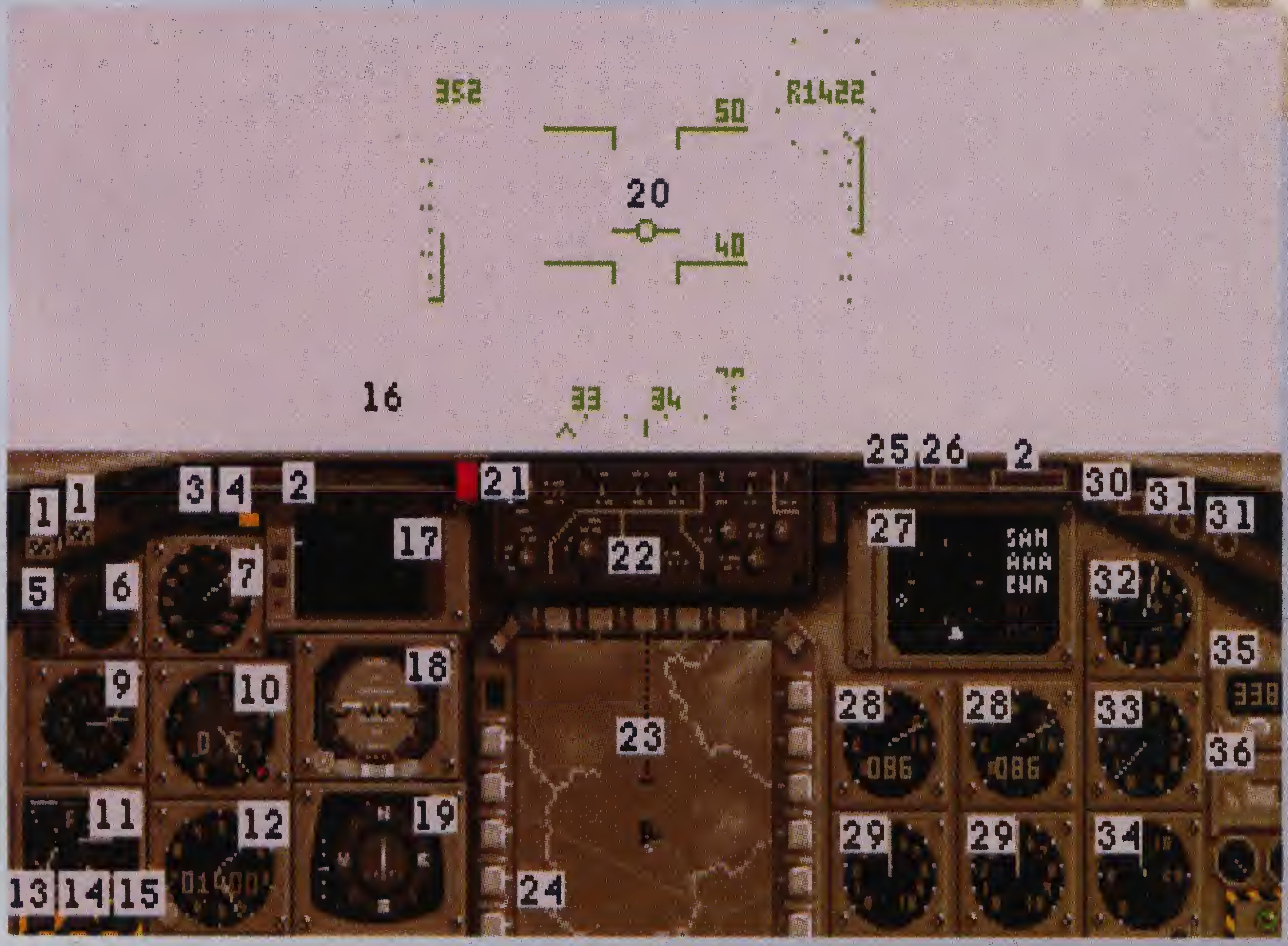
Opcja ta daje Ci możliwość wyboru symulacji, treningu lub walki. Symulacja to punkt startowy dla tych, którzy nie mają o lataniu zielonego pojęcia. Trening to już prawdziwy lot prawdziwym samolotem. Jedyny zysk jest taki, że możesz sobie "fruwać" do woli, nie będąc atakowanym. Niestety, w przeciwieństwie do poprzedniej opcji, tu przy lądowaniu możesz się zabić (w symulacji istnieje możliwość zaprogramowania na lot "gumowym" samolotem, który będzie się odbijał od podłoża). Jeśli wybrałeś walkę, to decydujesz się już na prawdziwą wojnę. Pojawia się wtedy kolejne menu, które oferuje następujące możliwości:

- ***Two Player*** - wybór gry na dwie osoby (konieczne jest połączenie z drugim komputerem).
- ***Mission*** - jedna z zaplanowanych misji, z których każda jest właściwie osobną grą. Dwie z nich różnią się odrobinę od pozostałych. Są to "*Free Fire IDS*" i "*Free Fire ADV*", w których nie ma ściśle określonych celów do zniszczenia i można atakować wszystko, co się rusza. Jest to wstęp do samodzielnego planowania misji.
- ***Campaign*** - prowadzenie całej kampanii. Nowinką jest tu istnienie dwóch poziomów. Pierwszy to planowanie zadań dla 1 samolotu, drugi - dla całej eskadry
- ***Command*** - pełna kontrola całej armii i prowadzenie własnej wojny od początku (wybór miejsca, planowanie zadań dla samolotów itd.) do końca (zwycięstwo, porażka lub rozejm).

Po wybraniu jednej z opcji musisz przejść, w zależności od jej rodzaju, przez ***Mission Selection Screen*** lub ***MSS*** i ***Mission Planner***. Po tych wszystkich zabiegach wreszcie możesz zasiąść za sterami maszyny. W zależności od tego, w której kabinie się znajdujesz, widzisz przed sobą następujący zestaw przyrządów:

I. Kabina pilota

1. Wskaźniki odwrócenia ciągu
2. UWAGA - należy skonsultować się z centralnym sygnalizatorem uszkodzeń w kabinie nawigatora.
3. Włączenie Autopilota.
4. Włączenie Autothrottle.
5. Hamulce.
6. Pozycja podwozia:
   - 3 zielone lampki - otwarte i zablokowane;
   - 3 czerwone lampki - w trakcie zamykania lub otwierania;
   - brak świateł - zamknięte.
7. Wysokościomierz radarowy - istotny na małych wysokościach.
8. Niebezpieczeństwo zderzenia z ziemią. Związane najczęściej z próbami latania na małych wysokościach ze zbyt dużą prędkością.
9. Prędkościomierz pionowy.
10. Prędkość w machach.
11. Wskaźniki położenia klap.
12. Wysokościomierz ciśnieniowy.
13. Wskaźnik odrzucenia wszystkich zewnętrznych urządzeń i zbiorników paliwa.
14. Jak wyżej, ale z wyjątkiem AIM 9.
15. Wskaźnik odrzucenia zewnętrznych zbiorników paliwa.



KABINA PILOTA

16. Mechaniczny wyświetlacz kąta ataku.

17. IDS - powierzchnia przed samolotem przy lotach na niskich wysokościach oraz ADV - wybrany i uaktywniony typ uzbrojenia.

18. Sztuczny horyzont.

19. Sytuacja pozioma, pokazująca kierunek lotu.

20. HUD.

21. Uaktywnienie broni.

22. Tablica kontrolna HUD.

23. Wyświetlacz wielofunkcyjny (MFD). Może pracować w następujących trybach pracy:
- autoplilot;
- mapa okolicy;
- radar przestrzeni powietrznej;
- radar powierzchni ziemi;
- widok z kamery TV.

24. Sygnalizacja działania myszy.

25. Włączenie radaru.

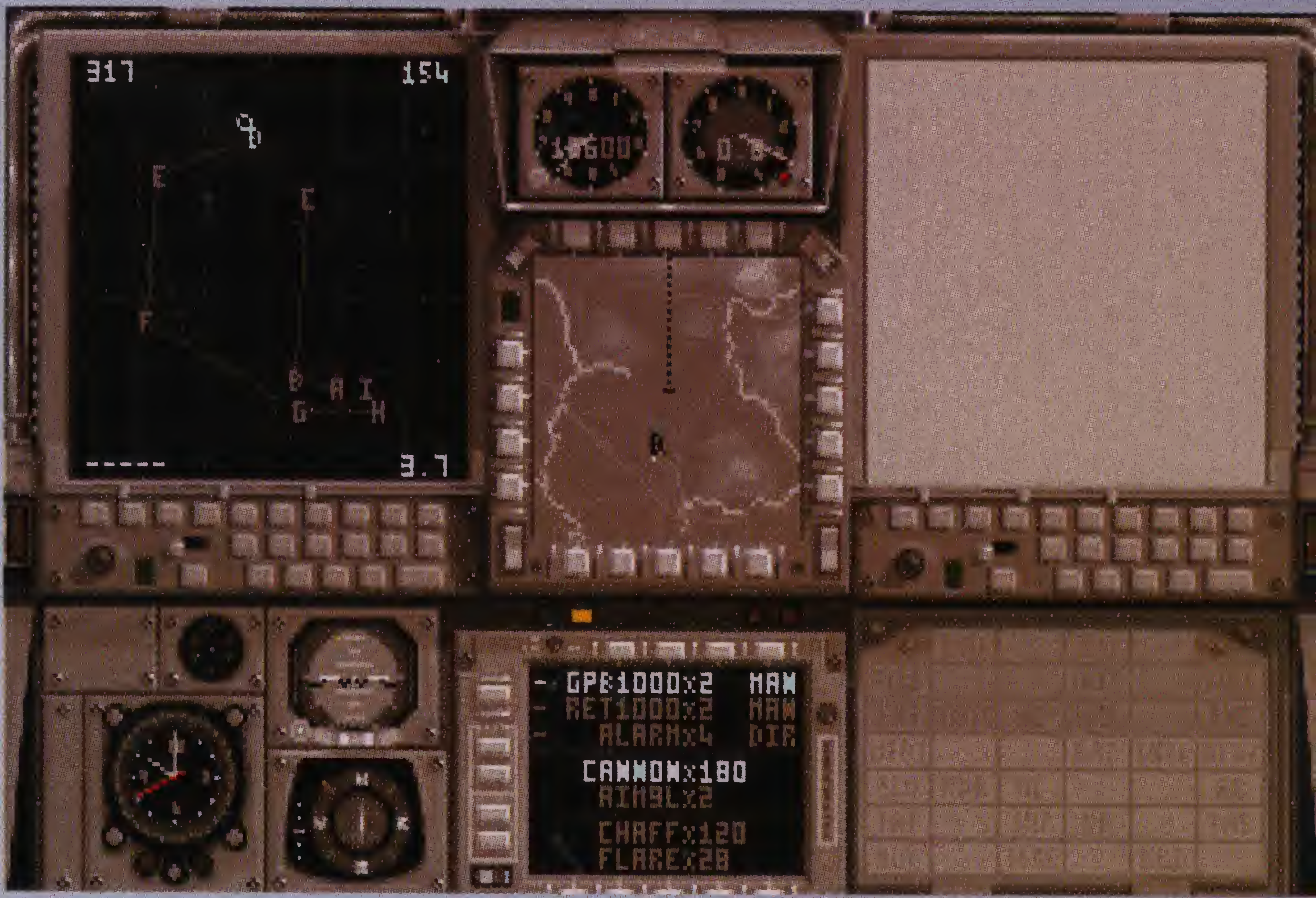
26. Działanie systemu zakłóceń aktywnych ECM. Działa on w wypadku niebezpieczeństwa bycia trafionym pociskiem rakietowym.

27. Odbiornik i wyświetlacz zagrożeń radarowych. Informuje o namierzeniu przez nieprzyjacielski radar i o jego umiejscowieniu. Symbole przedstawiają:

┴ - artyleria plot. (AAA)
⅄ - wyrzutnia rakiet plot. (SAM)
◇ - radar wczesnego ostrzegania (EWAR)
□ - obcy samolot (AC)
+ - czerwony - pocisk naprowadzany radarem (MSL)
+ - pomarańczowy - jak wyżej, lecz na podczerwień.

28. Obrotomierz silników.

29. Temperatura silników.



30. Sygnalizacja podchodzenia do lotniska.

31. Dopalacze włączone.

32. Licznik przeciążeń.

33. Nadmierne zużycie paliwa.

34. Poziom paliwa.

35. Kompas.

36. Działanie instalacji tlenowej.

II. Kabina nawigatora-operatora uzbrojenia

Przyrządy zgodne z przyrządami pilota:

1. Sygnalizacja działania myszy.
2. Położenie podwozia.
3. Sztuczny horyzont.
4. Sytuacja pozioma.
5. Wysokościomierz.
6. Prędkościomierz.
7. MFD.
8. Jak w punkcie 1.
9. Autopilot.
10. Autothrottle.
11. Radar.
12. ECM.
13. Jak w punkcie 1.

Przyrządy tylko w kabinie nawigatora:

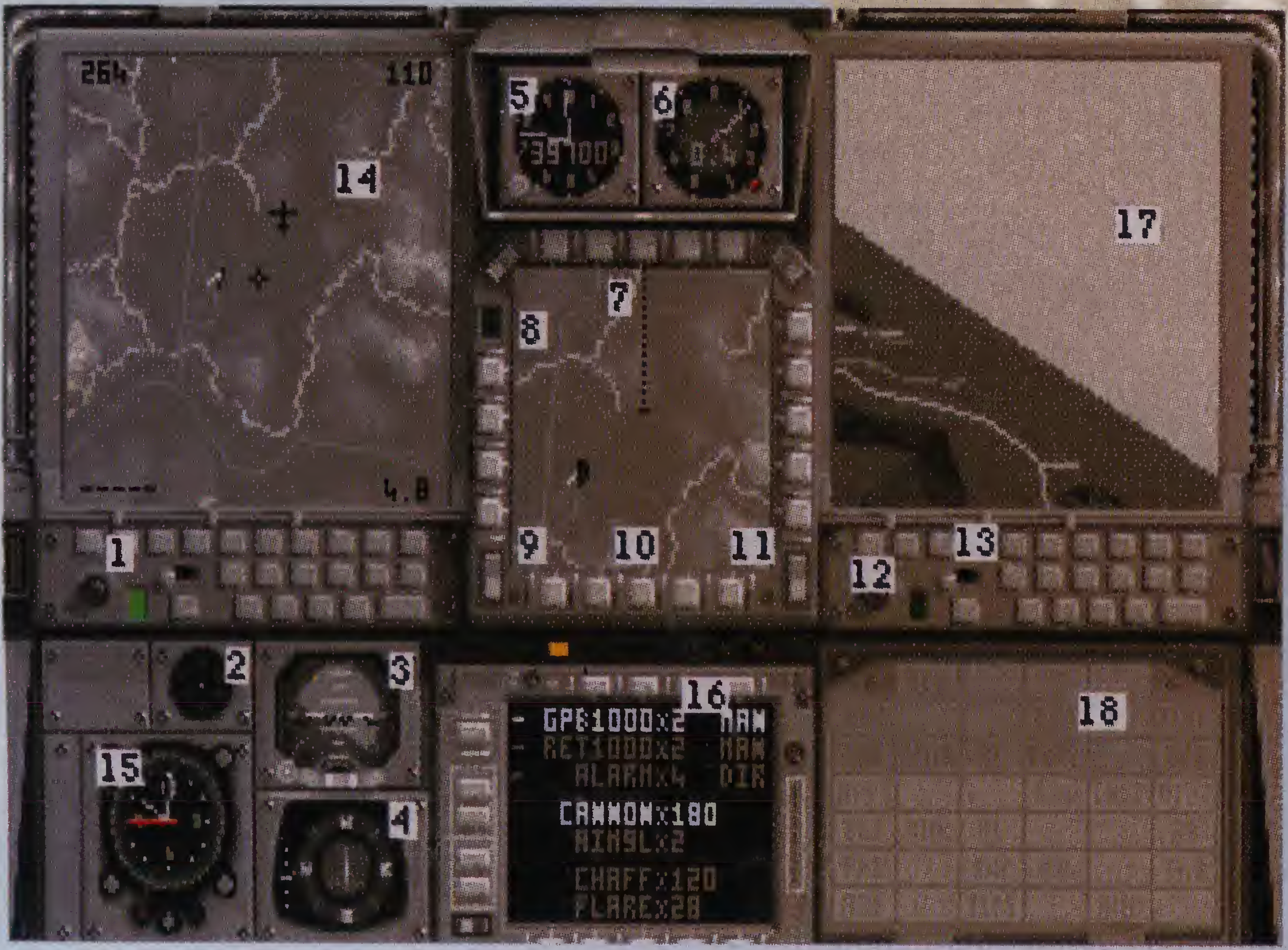
14. Lewy ekran TV.
15. Zegar.
16. Zarządzanie bronią.
17. Prawy ekran TV.
18. Centralny sygnalizator uszkodzeń. Komunikaty na nim podawane są w zależności od stopnia zagrożenia w kolorze czerwonym lub żółtym. Oto ich znaczenie:

- Czerwone:

REV - awaria odwracaczy ciągu;
OXY - niskie ciśnienie tlenu;
FIRE - pożar silników;
AUT - awaria autopilota;
ENG - awaria silników;
SPILS - zniszczenie systemu zapobiegania wchodzenia w korkociąg;
UC - zniszczenie podwozia;
FUEL - brak paliwa;

- Żółte:

CNFG - błędne ustawienie klap;
ECM - awaria ECM;
UC - błędy w działaniu podwozia;
AR - awaria hamulców aerodynamicznych;
SWP - awaria hydrauliki skrzydeł;
WB - awaria hamulców kół;
ADC - błędy w obsłudze danych autopilota;
FLPS - awaria klap;
MFD1 - awaria MFD pilota;
MFD2 - awaria MFD nawigtora;
HUD - awaria HUD;
RAD - awaria radaru;
TAB - awaria systemów telewizyjnych;
RWR - awaria RWR.



KABINA NAWIGATORA



Na obydwu ekranach telewizyjnych można osiągnąćnastępujące tryby pracy:

- Widok z kamery na przodzie samolotu.
- Mapa.
- System oświetlania wiązką lasera TIALD.
- PLN - pozycja samolotu względem zaplanowanych celów.
- Mapa okolicy.

Aby należycie posługiwać się autopilotem, trzeba poznać oferowane przezeń ułatwienia, z których można skorzystać, wybierając na MFD. Są to:

- ***Track*** - automatyczne śledzenie drogi wprowadzonej do komputera nawigacyjnego przed startem.
- ***Altitude/Heading Acquire*** - utrzy-mywanie stałej wysokości i kierunku.
- ***Terrain Follow*** - lot nisko nad ziemią z automatycznym śledzeniem jej powierzchni;
- ***AFDS APRCH*** - automatyczne naprowadzanie na lotnisko.
- ***AFDS THROT*** - Autothrottle

Klawiszologia dla Amigi
(klawiatura numeryczna)

1. Sterowanie kierunkiem.
2 lub kursor dół - góra
8 lub kursor góra - dół
4 lub kursor lewo - obrót w lewo
6 lub kursor prawo - obrót w prawo
0 - zakręt w lewo
. - zakręt w prawo

2. Sterowanie ciągiem.
+ - zwiększenie ciągu/dopalacze
- - zmniejszenie ciągu
Shift+/- - maks. ciąg/min. ciąg dopalacza
Backspace - odwrócenie ciągu (lądowanie)

3. Sterowanie lotem.
W - skrzydło w przód
S - skrzydło w tył
A - klapy w dół
Q - klapy w górę
Backspace - hamulce aerodynamiczne
B - hamulce podwozia
G/U - podwozie otw./zam.
Alt J - wyrzucenie zbiorników
Ctrl J - wyrzucenie broni
Shift J - wyrzucenie zbiorników i broni
Ctrl E - katapultowanie

4. Uzbrojenie
Return - aktywacja uzbrojenia powietrze-powietrze
Alt Return - aktywacja uzbrojenia powietrze-ziemia
Ctrl Return - dezaktywacja uzbrojenia
K - wybór broni powietrze-ziemia
L - sposób celowania
; - wybór broni powietrze-powietrze
Spacja - fire
C - zrzucenie folii odblaskowej
F - flary termicznej
E - włączenie ECM

5. Autopilot
4 - kurs na lewo
6 - kurs na prawo
2 - zwiększenie wysokości
8 - zmniejszenie wysokości
+ - zwiększenie ciągu
- - zmniejszenie ciągu
F6 - podchodzenie
F7 - śledzenie trasy
F8 - tryb standartowy
F9 - automatyczne śledzeni terenu
F10 - autothrottle
N - wyznaczenie następnego punktu trasy
T - drogi do celu
Ctrl T - anulowanie

6. Obsługa kokpitu
H - kontrast HUD
Ctrl H - wł/wył HUD
Num* - wyłączenie alarmu
[- prawy ekran TV
] - lewy ekran TV
TIALD w ekranie TV:
Mysz - poruszanie kamerą
LPM - wybór celu
PPM - zmiana celu
, lub **.** - zmiana skali mapy głównej w TV
Radar:
Alt R - cele powietrzne
R - cele naziemne
Ctrl R - wyłączenie
MFD:
D - opcje MFD
, lub **.** - zmiana skali mapy taktycznej
mysz - radar naziemny
LPM - wybór celu na radarze naziemnym
PPM - zmiana celu na radarze naziemnym
Ctrl plus **LPM/PPM** - zmiana zasięgu radaru
Radar powietrzny - obsługa jak wyżej
Mapa ogólna:
M - włączenie
, lub **.** - zmiana skali

7. Widok z kabiny
7 - przedni fotel
9 - tylni fotel
1 - rzut oka w lewo
3 - rzut oka w prawo

8. Inne
Ctrl Q - koniec misji
P - pauza

W zasadzie graczowi obeznanemu z symulatorami ten opis wystarczy do w miarę spokojnego latania samolotem. Właściwie ważne są jeszcze tylko informacje o dostępnych w wersji IDS rodzajach broni.

- ***1000 lb General Purpose Bomb*** - najzwyklejsza bomba.
- ***1000 lb Retarded Bomb*** - bomba ze spadochronem, dzięki czemu można ją bezpiecznie zrzucać z wysokości około 100 stóp.
- ***1000 lb Laser Guided Bomb*** - aby jej użyć, trzeba oświetlić cel wiązką lasera. W tym celu należy wznieść się na około '20.000 stóp, uzyskując jak najszersze pole widzenia dla TIALD. Po zwolnieniu, bomby kierują się automatycznie na cel, który należy wybrać z kokpitu nawigatora.
- ***BL 755 Cluster bomb*** - bomba kasetowa zrzucona z wysokości około 200 stóp, najlepsza przeciwko grupom pojazdów.
- ***JP 233*** - zasobniki z zestawami do niszczenia pasów startowych. Aby ich właściwie użyć, należy utrzymywać nad celem stały kurs przez około 4 sekundy. W przeciwnym wypadku nie będą one całkowicie opróżnione.
- ***ALARM*** - pociski przeciwradarowe kierujące się na źródło fal radarowych.

To wszystko. Do dzieła, piloci, do dzieła!

Mały Misio

SYMULACJA
81%
386 SX
1 MB RAM

OPISY



Producent: TSA & Mirage Software

Księżyc przez długie lata służył Ziemianom jako olbrzymia baza naukowa. Tu najlepsi badacze prowadzili doświadczenia we wszystkich możliwych dziedzinach nauki. Niestety, wydarzyła się tragedia, grupa szalonych terrorystów opanowała sektory badań nad nowymi rodzajami broni. Może okazać się to tragiczne w skutkach, jeżeli uda się im zmusić naukowców do wyjawienia sekretów badań. Nie można było zwlekać, zdecydowano się wysłać najlepszego z weteranów wojennych, a obecnie agenta do zadań specjalnych, człowieka numer 1. **Rooster,** jako najlepszy galaktyczny komandos, po zapoznaniu się z celem wyprawy został przetransportowany pierwszym wahadłowcem na Księżyc. Odtąd dalsze wypadki będą zależeć tylko od niego.

Taka jest właśnie legenda tej gry. Wcielając się w postać **Roostera**, masz przez sobą cztery rozbudowane etapy. Twoim zadaniem jest przeprowadzenie bohatera przez zawiły labirynt każdego z poziomów.

Komandos jest uzbrojony tylko w karabin o potężnej sile rażenia. Strzelanie do wszystkiego na oślep może się okazać zgubne w dalszej części misji, ponieważ niektóre z przedmiotów mogą mieć konkretne zastosowanie. Do niszczenia bardzo odpornych robotów bądź różnych niebezpiecznych przedmiotów, np. zbiornika na pierwszym poziomie, należy używać rakiet. Znaleźć je można w labiryncie, ustawić w odpowiednim miejscu i odpalić (ich aktywizacja następuje poprzez strzał). Pocisk po starcie leci tak długo, aż trafi w przeszkodę; może to być też ściana.

W celu szybkiego przemieszczania się między odległymi sektorami ośrodka należy posługiwać się teleporterami - w labiryncie są to obiekty przypominające odwróconą literę "U", tylko na drugim poziomie wyglądają trochę inaczej.

Niektóre drzwi w labiryncie są zamknięte. Otwiera się je za pomocą przełączników. Na swojej drodze spotkasz ich dwa rodzaje:
- mrugający;
- wciskany.

Urządzenia te działają po trafieniu pociskiem. Innym sposobem pokonywania drzwi jest namówienie jakiegoś naukowca na ich otwarcie. Nie są oni zbyt przyjacielsko nastawieni i sprawiają wrażenie wiecznie zapracowanych, jednakże po przystawieniu lufy karabinu do karku wykonują polecenie natychmiast. Niektóre drzwi otwierane są przez specjalne komputery z niebieskim monitorem. Gdy system komputerowej blokady jest aktywny, mały wyświetlacz przecina linie. Po przyniesieniu do komputera dyskietki (którą musisz uprzednio znaleźć) system zostanie odblokowany, a drzwi otworzą się samoczynnie (wyświetlacz teraz będzie pokazywał linię falistą). Wiele drzwi pracuje w specjalnym układzie z urządzeniem alarmowym i otwiera się na parę sekund, nie trzeba się jednak obawiać o to, że po ich zamknięciu zostanie odcięta droga powrotna. Labirynt jest tak opracowany, że nasz bohater na pewno trafi do wyjścia. Wielkie wrota dzielące sektory bazy są otwierane przez znajdujące się w ich pobliżu przełączniki, aktywizowane również strzałem. Inne przejścia są blokowane przez przez różne obiekty. Dopiero po strzale przedmioty te można przesuwać.

W bazie ułożone zostały dwa rodzaje min. Zetknięcie się z nimi jest zgubne dla **Roostera**, dlatego trzeba na nie uważać. W labiryncie można znaleźć napisy na podłogach mające ułatwić orientację w labiryncie. W odpowiednich punktach teleportacyjnych są one identyczne, np. LAB3 określi miejsce teleportera prze-noszącego do innego LAB3.

Agresywność Twoich przeciwników znacznie wzrasta, gdy zostaną ugodzeni strzałem, dlatego też trzeba z nimi walczyć na odległość, naprowadzać na miny lub strzelać do nich rakietami.

W dolnej części ekranu znajduje się deska rozdzielcza zawierająca informacje na temat energii, ilości zdobytych punktów i aktualnego etapu gry.

To właściwie wszystko, co powinieneś wiedzieć o **Roosterze**. Gra przypomina znany hit - ***Alien Breed***, z którym jednak zdecydowanie przegrywa (szczególnie na płaszczyźnie graficznej). Niemniej zasadniczą zaletą jest to, że **Rooster** to gra w pełni polska, a to oznacza, iż poza wszystkimi wynikającymi z tego zaletami, **Rooster** jest przede wszystkim stosunkowo tani! Do oryginału składającego się z dwóch dysków dołączona jest instrukcja z podpowiedziami do poszczególnych etapów.

Arkadiusz Matczyński







Producent: Virgin/Westwood

Jedno z pism zajmujących się grami komputerowymi (nie powiem które, bo nie pamiętam) zapowiadając rychłe ukazanie się na rynku **Lands of Lore**, napisało, iż część akcji tej gry toczy się również na morzu. No cóż, jeżeli pojawianie się (bodaj dwukrotne) planszy ze statkiem i falami można nazwać akcją na morzu, to gratuluję poczucia humoru i uważnego studiowania recenzowanych programów.

Co mogło powstać w wyniku wspólnego działania firm **Virgin** i **Westwood**? Odpowiedź brzmi: nowy, ulepszony ***Beholder*** czyli typowa labiryntowa role-playing. I nie dajcie się zwieść tym, że akcja gry toczy się nie tylko w kopalniach, jaskiniach, podziemiach, wieżach i zamkach, jak również w mieście, lesie i na bagnach. To wszystko labirynty, tyle że las to labirynt o ścianach pomalowanych w drzewka. **Lands of Lore** nie wnosi do role-playing żadnego świeżego powiewu. To niezwykle solidna, uczciwa i dopracowana rzemieślnicza robota. Ale śladów mistrzostwa, przebłysków geniuszu szukać w niej - daremny trud. Nie wymagajmy jednak zbyt wiele. Jakiż w końcu byłby ten świat, gdyby zamieszkiwali go sami geniusze, a nie było zwykłych rzemieślników?

Lands of Lore rożni się od serii ***Eye of the Beholder*** istotnymi szczegółami. Nie istnieje opcja kreowania własnej grupy, a gracz otrzymuje do wyboru cztery postacie o zróżnicowanych zdolnościach. Dwaj pozostali bohaterowie (bo grupa może się składać z maksimum trzech osób) przyłączą się później. Tym, którzy nienawidzą gubić się pośród labiryntów, a nie mają czasu i cierpliwości na ślęczenie z ołówkiem i kartką papieru ułatwiono zabawę wprowadzając opcje automapowania. Ba, na mapie zaznaczane są wszelkie przyciski, wajchy, sekretne ściany i teleportale, co niewątpliwie korzystnie wpływa na zachowanie przez gracza dobrego wzroku (w ***Beholderze*** można było oczy sobie wypatrzeć za guzikami w ścianach). Nie wprowadzono też ścisłego podziału na profesje. Tylko od gracza zależy którą postać kształcić będzie na maga, ktorą na wojownika, a ktorą na złodzieja. Potencjalne szanse ma każdy.

Ponieważ mówię o podobieństwach z ***Eye of the Beholder*** zrozumiałe jest, iż walka w obu grach przebiegą bardzo podobnie i niestety wymaga od grającego sprawnej myszy i szybkości w posługiwaniu się nią. Szczerze mowiąc, nie przepadam za grami role-playing, w których występują elementy zręcznościowe. Oczywiście, jest to pewne złożenie hołdu realiom (gdyż walka przebiega w czasie rzeczywistym, a nie dzieli się na tury), ale warto zauważyć jak zgrabnie rozwiązała ten problem ***MicroProse*** w grze ***Darklands***.

Strona graficzna **Lands of Lore** (zwłaszcza wstawki animowane) jest bardzo mocnym atutem gry. Przepiękne, nastrojowe intro zgrabnie i z wdziękiem wprowadza w problemy świata, późniejsze fragmenty animowane też mogą budzić respekt, zważywszy, iż gra zajmuje dość niewiele pamięci (8 dyskietek instalacyjnych) i chodzi na 2 MB pamięci RAM. Ale zarówno **Virgin**, jak i **Westwood** znane są z dbałości o grafikę i tu nas nie rozczarowały.

Dużym plusem jest też prościutkie menu użytkownika i niewielka ilość czarów, co ważne, bardzo łatwo dostępnych w czasie walki.

Lands of Lore, powtarzam to z naciskiem, zdecydowanie nie jest grą, która mogłaby zapoczątkować w role-playing nowy kierunek. Wręcz przeciwnie. Ośmielam się twierdzić, że tego typu gry powoli będą ustępowały miejsca programom, w których zapanuje dużo większa dbałość o szczegóły (zwłaszcza dotyczy to charakterystyki postaci) oraz które zwrócą uwagę na k o m p l e t n o ś ć przedstawianego świata, a nie będą zaledwie mniej lub bardziej interesującym krążeniem po labiryntach. No i rzecz bardzo ważna, być może najważniejsza. Możliwość swobodnego penetrowania świata, wielość opcji, a nie niewolniczy przymus trzymania się ustalonego przez programistów scenariusza. W **Lands of Lore** ta wada widoczna jest szczególnie mocno, gdyż gra podzielona została na bardzo wyraźnie zaznaczające się etapy i przejście w etap następny bez wypełnienia misji na poprzednim jest absolutnie niemożliwe. Prędzej czy później większość gier role-playing bedzie musiała skorzystać z dobrodziejstw teatru wirtualnego, który najprościej mówiąc polega na tym, że świat opisywany w grze żyje własnym życiem, a życie to zmienia się w zależności od postępowania gracza, który ma wiele opcji do wyboru.

Mimo tych wszystkich mniejszych czy większych wad, **Lands of Lore** z pewnością usatysfakcjonowani zostaną Ci, którzy lubili cykl *Eye of the Beholder*.

A teraz postaram się możliwie w jak największym skrócie przedstawić drogę prowadzącą do ukończenia gry (a ukończenie to wcale nie jest takie proste).

ETAP 1.

Najpierw wybrać musisz bohatera. Jest ich czterech: pierwszy chwalący się znajomością magii, drugi twierdzący, że magia magią, a piącha piąchą, trzeci zachwalający swą szybkość i zręczność oraz czwarty uważający, że najlepiej mieć różnorodne umiejętności. Radzę wybrać Ak'shela, który ma zadatki na wyśmienitego maga, a magia w **Lands of Lore** (zwłaszcza w czasie walk) odgrywa ogromnie ważną rolę.

W Gladstone - zamku dobrego króla Ryszarda - należy konieczne zabrać Atlas z biblioteki (klucz do niej otrzymasz od króla), który umożliwi rysowanie map i zgłosić się po Dokument do królewskiego doradcy, Gerona (bez niego straż nas nie wypuści). U Victora, królewskiego zbrojmistrza, można kupować i sprzedawać broń, a w gabinecie doktora otrzymać uzdrawiające aloes i balsam oraz ratujący przed działaniem trucizny żen-szeń.

Po wyjściu z Gladstone znajdziesz się w Northland Forest. Jest tam wejście do jaskini bandytów, a w jaskini m.in. latarnia (to jedyna latarnia dostępna w grze, więc radzę ją znaleźć, zresztą leży na widoku). Z portu statek przewiezie Cię do Southland. W karczmie przyłączy się Timothy, a człowiek z pokoju obok ofiaruje kompas. Zamek strzeżony przez Eryka, królewskiego dowódcę, został niestety opanowany przez orki, sam komendant umiera, a Rubin Prawdy skradziono. Z tymi niezbyt dobrymi wiadomościami należy wrócić do Gladstone (tym razem płacąc w porcie za przewiezienie).

ETAP 2.

Do Gladstone wdarła się zła czarownica Scotia i choć odegnana przez królewską czarodziejkę, Dawn, zdążyła jednak otruć Ryszarda. Rada Królewska mocą magii tworzy dla króla całun (przypominający nieco szklaną trumnę Królewny Śnieżki), który ma niejako zahibernować ciało, póki nie znajdzie się odtrutka. A kto ma po odtrutkę wyruszyć? Zgadłeś! Tym razem celem jest Draracle Cavern (jaskinia niedaleko zamku, której wejście blokuje ogromny głaz). Wiedźma mieszkająca tam być może będzie mogła pomóc w uratowaniu Ryszarda. W Gladstone pozostanie Timothy, a zamiast niego przyłączy się czteroręki Baccata. Jest on co prawda uczniem Dawn, ale warto rozwijać jego umiejętności walki. Dobrze wyszkolony i dobrze uzbrojony stanie się istnym pogromcą wszelkich maszkar (ciosy zabierające około 200 punktów życia nie będą u niego niczym dziwnym, no ale jak ktoś ma cztery ręce). Otrzymasz również Księgę Czarów, na razie tylko z czarami Spark i Heal (zwłaszcza bez tego ostatniego trudno sobie wyobrazić pomyślne zakończenie gry).

Draracle's Cavern - Baccata zniszczy czarami zagradzający drogę głaz i już można wejść do środka. Spotkasz tu potwory plujące jadem, jadowite pająki, stwory rozpuszczające zbroje kwasem, gigantów i bazyliszki. Można też znaleźć następny czar do Księgi (będzie to Freeze). Najważniejszą sprawą jest odnalezienie srebrnego kielicha i aby tego dokonać, trzeba otworzyć tajne przejście niebieskim kamieniem (Sapphire Eye znajduje się w szkatułce), a nie zielonym. Srebrny kielich Draracle (wygląda ona jak stary diabeł) przyjmie w darze i tylko wtedy da receptę na eliksir (bardzo zagadkowa). Do tego czasu kielicha można używać (uzdrawia), bo jego moc jest niewyczerpywalna. W jaskini należy też wejść do pomieszczenia z kokonami. W jednym z nich uwięziona jest złodziejka Lora, która przyłączy się do grupy.

Kiedy wyjdziesz z jaskiń, czeka Cię walka z orkami, umierający Timothy i wieść, że Gladstone padło, a Czarna Armia puściła go z dymem. Skradziono też ciało króla Ryszarda. Teraz Twoim zadaniem jest odnalezienie Rady. Napotkany w krzakach Victor przewiezie Cię przez Lake Dread do Opinwood.

ETAP 3.

Las jest pełen bardzo silnych i niebezpiecznych koziogłowców. Znajdziesz w nim nowy czar (Lightning) oraz wóz faceta, na którym ukryła się Dawn. Facet Ci nie ufa, więc czarodziejka na razie się nie pokaże. Teraz skierować się można albo do Upper Opinwood, albo do Urbish Mines, albo na bagna.

Najpierw zwiedźmy Upper Opinwood. To terytorium szkieletonów i szerszeni. Z gniazda tych ostatnich należy zaczerpnąć miodu do butelki (mam nadzieję, że znalazłeś ją w jaskini Draracle) i będzie to pierwszy składnik eliksiru mającego uratować króla (enemy switness). W jednej ze szkatuł jest jadeitowy naszyjnik dający plus jeden poziom w zdolnościach złodziejskich. Tylko jego posiadacz jest w stanie otworzyć inną ze szkatuł zawierającą krasnoludzką zbroję i kuszę "Valkyria". "Valkyria" to broń wspaniała. Zawsze(!) trafia do celu i ma olbrzymią siłę rażenia (np. szerszenia zabija jednym strzałem).
W Upper Opinwood jest też zielona czaszka, którą koniecznie trzeba zabrać, gdyż umożliwi wstęp do kopalń.

Urbish Mines - wejścia pilnuje kreatura, którą pokonać można tylko czarem z zielonej czaszki. W pomieszczeniu na górze jest pergamin z czarem Fireball, trochę flaszek z olejem do lampy oraz dwa bardzo ważne pokoje. W jednym stoi nieczynna maszyna, w drugim pracuje urzędnik. Od niego należy zabrać oskard.

Teraz parę rad, jak przebrnąć przez kopalnie:

1. Dwa koła i przycisk na pierwszym poziomie w zależności od ustawienia albo otwierają dziurę w ziemi albo tworzą teleporter. Skorzystać trzeba z obydwu tych możliwości.
2. Wajchy przy kopalnianym wózku służą do regulacji toru jazdy. Są trzy możliwości ustawienia.
3. Zaginiona cześć do maszyny jest przy jednym z kościotrupów.
4. Rusty Key otrzymasz od ducha (ożyje drugi szkielet).
5. Shiney Key jest na trzecim poziomie.
6. Przez zawalone kamieniami przejścia trzeba przekopać się oskardem.
7. Ścianę w pomieszczeniu, gdzie cuchnie gazem, należy potraktować czarem Fireball. Wtedy ściana się rozpadnie.
8. Aby wykopać bryłki węgla, trzeba w jedną ze ścian postukać oskardem.
9. Kamienne potwory zabija tylko czar Freeze. Będą przy nich do znalezienia dwa kryształy Stone Blood (następny składnik eliksiru).
10. Maszynę uruchamia się dostarczając jej węgla, wstawiając w odpowiednie miejsce znaleziony trybik i pociągając wajchę.
11. Paulson (jeden z członków Rady) jest na czwartym poziomie za drzwiami otwieranymi przez Rusty Key i Shiney Key.

Odnaleziony w kopalniach Paulson (koniecznie wziąć jego klucz - taki złoty stożek) przyłączy się do wyprawy i teraz można skierować kroki na Bagna, a tam ewentualnie odwiedzić kupców, u mędrca rozwiązać zagadkę tajemniczego przepisu uzyskanego od Dra-



racle i sprawa najważniejsza: napełnić buteleczkę bagienną wodą (trzeci składnik eliksiru) i odzyskać Rubin Prawdy. Tak się bowiem złożyło, że bagienny ludek wymordował oddział orków i Rubin jest w posiadaniu władcy bagien. Dostanie się go jako zapłatę za wykonanie zadania, ale radzę go po prostu bezczelnie ukraść. Kiedy będziesz już w posiadaniu Rubinu Prawdy, Dawn wyjdzie z wozu i da swój klucz oraz Vaelan's Cube. Za pomocą tego magicznego przedmiotu należy rozbić barierę, jaką Scotia postawiła w Upper Opinwood.

ETAP 4.

Po przejściu przez barierę Scotii wejdziesz na teren lasów Ywel i tu sprawa nie jest już prosta. Las roi się od potężnych, silnych i świetnie uzbrojonych orków. Przy jednym z zabitych monstrów znajdziesz następny Valean's Cube, który posłuży do rozbicia bariery, jaką Scotia postawiła na drodze do miasta.

Ywel - miasto prawie opustoszało, ale można w nim znaleźć Victora (po upadku Gladstone założył w Ywel sklep), kupca sprzedającego kusze i łuki oraz śliczną farmaceutkę, od której dostaniesz proszek będący czwartym i ostatnim składnikiem eliksiru. Przeszukując domy, można znaleźć magiczne karty (dwa bardzo silne czary ofensywne i jeden czar przywracający maksymalną liczbę punktów magii) oraz świetną broń, a w siedzibie Rady Miasta doradcę królewskiego, Gerona, który popija piwo z miejscowymi udając, że coś robi, a dla Ciebie ma same cierpkie słowa. Teraz celem jest Biała Wieża.

Biała Wieża - wchodzi się do niej z lasu Ywel. Dwa pierwsze piętra nie powinny sprawić kłopotów i pamiętać tylko wypada o następujących sprawach.

1. Amber Ring znaleziony w celi więziennej należy włożyć do niszy, w której jest karteczka "ring for admittance".
2. W Dark Room znajduje się Mystic Key.
3. W komnacie z zapadniami część jest iluzją, trzeba tak manipulować przyciskami, aby zakryła się dziura przy fałszywej ścianie.

Dopiero trzecie piętro to istna zgroza. Atakują tu duchy rycerzy. W porządku. Przenikają sobie jak chcą przez ściany. Da się wytrzymać. Ale to, że co chwila z podłogi wyłania się ogromny wąż i wręcz dewastuje całą grupę, jest już nie do

wytrzymania. Dodam jeszcze, że węża nie można trafić ani bronią, ani czarami. To po prostu taki, hm, element wystroju. Należy tu znaleźć Ivory Key prowadzący na Tower Sublevel. Tam cztery przedmioty leżące na podłodze trzeba umieścić w czterech niszach (potem znajdą się one w niszy, z której można je zabrać). Tylko wtedy otworzy się przejście, za którym stara kobieta da grupie element aktywizujący działanie ołtarza. Potem już prosto: główkę umieścić w odpowiednim miejscu, wlać do środka cztery składniki i eliksir będzie gotowy.

Po opuszczeniu wieży spotkasz Dawn, która poprosi o swój magiczny klucz. Kiedy odmówisz, okaże się, że to nie Dawn, a czarownica Scotia, prawdziwa zaś czarodziejka została porwana i uwięziona. Po powrocie do Ywel zostaniesz zmuszony, aby stawić czoła całej armii orków. Otrzymasz od Gerona wiadomość, że teraz Twoja droga wiedzie do Catwalk Caverns.

ETAP 5.

Wejście do Catwalk Caverns znajduje się w gospodzie. W jaskini urzęduje komendant Czarnej Armii (po zabiciu go zabierz mu Dark Gauntlet, statuetkę i magiczny klucz Gerona). Należy zwracać pilną uwagę na ściany, gdyż rękawica otwiera tajne przejścia, które tym razem nie są zaznaczane na mapie. W jaskiniach atakują świetliści rycerze i jedynym sposobem na ich zabicie jest rzucenie czaru Spark. W jednej ze skrzyń znajdziesz pergamin z doskonałym czarem ofensywnym Mist of Doom i żółty klucz. Niebieski klucz pojawi się po zabiciu jednego z żołnierzy. Oba te klucze otwierają drzwi, za którymi spotkasz przedstawicieli dwóch wrogich sobie ras. Musisz opowiedzieć się po jednej ze stron (dla przebiegu gry obojętne jest, po której, ale wydaje mi się, że Knowles of Gortesh są łatwiejsi do pokonania od Xeobow). Teleportal przeniesie Cię do podziemi pod zamkiem Scotii. Tam najważniejszą rzeczą jest odnalezienie diamentu (schowany w skrzynce mniej więcej pośrodku labiryntu) oraz magicznego klucza Nathaniela (czwarty i ostatni złoty stożek, który znajduje się w niszy otwieranej przyciskiem). Od rasy, po której stronie się opowiedziałeś, otrzymasz klucz i Vaelan's Cube. Klucz otwiera drzwi prowadzące na pierwszy poziom zamku Scotii.

Zamek - atakują tu latające topory i widmowi rycerze, których wspaniale likwiduje Valean's Cube, a na drugim piętrze dwa rodzaje potworów. Stawonogi potrafią paraliżować ofiarę, a dziwne koła zjadają zbroje. Dawn jest uwięziona w kryształowej kuli i uwolnić ją można za pomocą diamentu odszukanego w podziemiach. Poza tym do znalezienia jest figurka Kobry. Teleportal transportuje do południowej części zamku. Znajduje się tam bardzo niesympatyczna sala pełna dziur przed wejściem, w której utracisz Atlas (a więc zdolność mapowania terenu), a kompas oszaleje. Należy w niej obciążyć cztery płyty i wtedy ostukać południową ścianę, za którą znajduje się tajne przejście prowadzące na schody (odzyskasz tam Atlas).

Drugie piętro - tu należy znaleźć figurę Jednorożca, Adder Key oraz Noir Key otwierający przejście na trzecie piętro. Znajduje się tu też komnata, w której uwieziony jest król Ryszard. Najpierw trzeba tak ustawić cztery figury (Człowiek, Jednorożec, Smok, Kobra), aby snop światła skoncentrował się na królewskiej trumnie, a potem otworzyć ją za pomocą czterech magicznych kluczy. Od Ryszarda otrzymasz Shard of Truth (czyli, hm, Skorupę Wiary).

Trzecie piętro - złoty klucz jest we wnęce wśród ogniowych pułapek, na samym południu w pomieszczeniu z napisem "The sum must be correct" odnajdziesz figurkę Człowieka. Na południowym zachodzie jest komnata z czterema wnękami. Przy każdej wnęce należy przeczytać napisy (połóż broń, połóż zbroję, połóż klejnot, połóż lekarstwo) i zastosować się do poleceń. Wtedy otworzy się wnęka z Dull Key, a ten otwiera skrzynię zawierającą Silver Key. Silver Key i Gold Key otwierają drzwi prowadzące do apartamentu Scotii. Jeżeli masz Shard of Truth i Rubin of Truth, nie musisz obawiać się tej walki. Zresztą dla kogoś, kto przeszedł Białą Wieżę, żaden pojedynek nie będzie już straszny. I tak potęga Zła po raz już stutysięczny zostanie złamana!



Na koniec parę uwag, które znawcy ***Eye of the Beholder*** mogą sobie darować, ale stawiającym pierwsze kroki na ścieżce labiryntowych role-playing radzę je przeczytać.

1. Aby użyć magicznego przedmiotu, należy naprowadzić go na portret postaci i kliknąć trzecim przyciskiem myszy.
2. Niektóre dziury zamkną się tylko wtedy, jeżeli rzucisz czymś (np. kamieniem czy nożem) w znajdujący się za nimi przycisk.
3. Niektóre drzwi otworzą się tylko wtedy, kiedy zamknięte zostaną drzwi obok nich.
4. Przyciski otwierają tajne przejścia, ujawniają wnęki, powodują pojawianie się teleportali.
5. Wiele zamków można otworzyć za pomocą wytrycha (kiedy pojawia się napis: you failed open the lock, oznacza to, że należy próbować do skutku).
6. Nie trzeba obawiać się dziur w podłodze, bo część z nich może prowadzić do nie spenetrowanych jeszcze obszarów na niższym poziomie, nie mówiąc już o tych, które są iluzją.
7. Czasami na klapie w podłodze trzeba położyć ciężki przedmiot, aby np. otworzyły się drzwi bądź zamknęła dziura.
8. Czary mogą posłużyć nie tylko w walce. Jeśli masz kłopoty na bagnach pamiętaj, że Freeze jest czarem zamrażającym.
9. Częste używanie opcji "save" nie zagraża bynajmniej życiu komputera.

To tyle o **Lands of Lore**. Miłej zabawy.

Jacek Piekara

ROLE - PLAYING

78%

PC

386 SX, VGA
SoundBlaster

OPISY



DARKMERE

Producent: Core Design

W prastarej siedzibie elfów umiera król Gildorn. Zimne promienie kryształu, który trzyma w opadających z sił dłoniach, oświetlają jego twarz. Wspomina dzień, kiedy po raz pierwszy wstąpił w podwoje zamku.

Potężny smok, Enywas, siał zniszczenie wśród pól uprawnych. Ukryte w lasach elfy spokojnie obserwowały sytuację i pozostawały głuche na wszelkie prośby o pomoc kierowane do Rady Elfów. "Nie jest naszym zadaniem wtrącać się w sprawy ludzi, drogi Gildornie. Muszą sami wygrywać swoje bitwy."

Wreszcie, nie mogąc już dłużej zdzierżyć, wziął swój miecz "Wypędzający Smoki" i wyruszył do krainy ludzi. Po drodze spotkał wielu, wśród nich także starego maga, mistrza Malthara. "Oczekiwałem cię Gildornie - rzekł tamten. - Pospiesz się, wioska jest w potrzebie. Mam nadzieję, że zdążysz na czas." Gdy zbliżyli się do nory smoka, mag natarł ostrze miecza miksturą, która miała mu nadać moc niszczenia potworów. Bitwa była zacięta, ale Gildorn, mimo rany, pokonał Enywasa.

Wygnany z rodzinnych stron za pomoc udzieloną ludziom w walce z Enywasem, Gildorn udał się w towarzystwie maga do wioski. Dopomógł wieśniakom w dziele odbudowy, wkrótce też został wybrany przez nich na króla.

Mimo wszystkich tych dobrodziejstw Gildorn wciąż tęsknił za rodzinnymi stronami. Pewnego dnia jego poddani odnaleźli błąkającą się po lasach elfkę, która nie pamiętała nic, prócz swego imienia - Berengaria. Król udzielił jej schronienia i wkrótce szczerze i gorąco ją pokochał. Odbyło się huczne wesele, a jakiś czas potem rozeszła się wieść, że na świat ma przyjść królewski potomek. Królowa, jak to było w zwyczaju, udała się przed momentem narodzin głęboko w las i... nigdy już z niego nie powróciła. Król wiele dni spędził na poszukiwaniach ukochanej, jednak na próżno. Znalazł tylko kosz, a w nim swego syna. Nie wiedząc, w jaki sposób dziecko przetrwało, powrócił do zamku.

Mijały lata i królewski syn, któremu dano na imię Ebryn, powoli dorastał, nabierając sił i umiejętności. Był jedyną radością Gildorna, który po utracie ukochanej popadł w melancholię. Kraj upadał. Nie chroniony przez króla, stał się łatwym łupem dla wszelkich rzezimieszków i łotrów. Najazdy Orków, mimo bohaterskiej obrony pod wodzą Ebryna, spowodowały, że nawet najodważniejsi uciekli z miasta. Po kraju rozeszły się wieści o wielkich machinach Orków ryjących głęboko pod ziemią i o wielkiej tajemnicy, której strzegły ich pieczary.

Podupadający zamek królewski zamieszkiwany był już tylko przez Gildorna i jego syna. Błądząc po komnatach, Ebryn trafił pewnego razu do ojcowskiej komnaty.

"Przyszedłem, ojcze" - powiedział, kiedy spostrzegł, że pogrążony we wspomnieniach król nie zauważył jego wejścia.

"Synu - odezwał się Gildorn po chwili milczenia - kraj jest w potrzebie. Zbyt długo go zaniedbywałem, a teraz jestem już stary i zniedołężniały. Idź i znajdź lek na Darkmere, która jakoby zapadła nad naszą krainą. Znajdź Mathara, podobno żyje jeszcze gdzieś w lasach. On powie ci, co czynić. - Król dźwignął swój miecz i podał Ebrynowi. - Oto jest miecz, którym unicestwiłem smoka. Jego ostrze się rozżarzy, kiedy tylko wróg będzie w pobliżu. Bądź jednak ostrożny, miecz czerpie swoją siłę ze Zła, które pokonuje, a użyty przeciw Dobru, niszczy jego właściciela. Mam jeszcze jeden podarunek. W tym oto krysztale mogę śledzić twoje poczynania. Dzięki niemu też ci pomogę, kiedy tego zażądasz. Pamiętaj jednak, że to ja jestem źródłem jego mocy, więc ponieważ jestem już stary i bardzo słaby, będziesz mógł to zrobić najwyżej pięć razy. Wykorzystaj go tylko w największej potrzebie. A teraz, synu, spiesz się, Złe jest bardzo blisko i boję się, że może już być za późno..."

Oto słowo wstępne do gry **Darkmere** firmy **Core Design**. Program ten dla IBM-owców jest starocią wydaną w październiku 1992 roku. Natomiast posiadacze AMIG i ATARI ST otrzymali tę grę w wersji na swoje komputery w marcu bieżącego roku.

W **Darkmere** wcielasz się w postać Ebryna. Twoim zadaniem jest rozwiązać zagadkę klątwy Darkmere, którą rzucono na Twoją rodzinną krainę. Do pokonania masz trzy tereny - wioskę, las i pieczary Orków. Każdy z obszarów ma po około sto pięćdziesiąt komnat w grafice trójwymiarowej.

Mimo że jesteś wyposażony tylko w jedną broń, miecz, jej moc może i musi być zwiększona. Mieczowi Gildorna można nadać różne właściwości, np. Malthar przygotuje dla Ciebie miksturę zwiększającą siłę ostrza, jeśli przyniesiesz mu składniki do jej stworzenia. Poza tym Twoja energia życiowa jest regenerowana wraz z ilością pokonanych wrogów i na odwrót - gdy zaatakujesz pozytywną postać, będziesz zadawał rany sobie sam.

Poruszając się po labiryntach, będziesz znajdował wiele przedmiotów. Część z nich służy do regeneracji sił życiowych, inne posiadają magiczną moc, jeszcze inne musisz dostarczyć osobom, które Cię o to poproszą, w zamian za co udzielą Ci one niezbędnych informacji. Pojemność plecaka jest nieograniczona, więc możesz zbierać wszystko, co znajdziesz.

Program obsługujesz za pomocą joysticka. Dostępne są dwa rodzaje uderzeń mieczem:

- góra i fire - cios znad głowy;
- lewo lub prawo i fire - cios poziomy.

Gdy naciśniesz fire będąc w bezruchu, zostanie wywołane okno z poleceniami. Znajdziesz tu od góry:





1. ***Inventory*** - pozwala przejść do opcji wykonywanych na plecaku. Możesz tu jeść, pić, wąchać i badać przedmioty oraz czytać znalezione skrypty. Jeśli zaistnieje możliwość wykonania innych operacji przedmiotami posiadanymi w plecaku lub wykorzystania informacji uzyskanych od innych osób czy wyczytanych w skryptach, pojawią się stosowne napisy typu "daj" czy "powiedz".

2. ***Search*** - tą komendą przeszukujesz pomieszczenie, w którym się znajdujesz. Możesz tu wziąć przedmioty (oczywiście tylko te, które można zebrać), obejrzeć lub zbadać wszystko, co znajduje się w komnacie.

3. ***Help*** - tu uzyskasz pomoc od Gildorna. Pamiętaj, że możesz jej użyć tylko pięć razy na całą grę, więc wybieraj moment rozważnie.

4. ***Exit*** - powrót do gry.

Grę można zapisywać, choć nie jest to takie proste. Istnieją dwa sposoby:

1. Możesz wykorzystać jedną z podpowiedzi Gildorna.

2. Możesz wypić napój TIME REVERSE POTION, jeśli go znajdziesz, a uzyskasz możliwość zapisania stanu gry (w momencie wypicia).

Zapisu dokonujesz na dyskietce sformatowanej przez program. Możesz za jednym razem sformatować dyskietkę i dokonać zapisu (maksymalnie zmieścisz ich osiem).

Dla lepszego zapoznania się z grą i wejścia w atmosferę rodzinnej krainy Ebryna podaję w skrócie sposób przejścia pierwszego poziomu - wioski.

1. Zapytaj kowala (Blacksmith) o Ingots. Zbierz pięć Ingots i przynieś je kowalowi. To pozwoli przycisnąć żebraka na Algan Street. Będzie w stanie dać Ci klucz od Granny's Hous na późniejszym etapie gry.

2. Weź Battle Axe ze zbrojowni (Armourer). Zapytaj zbrojmistrza (Armourer) o las (Forest). Zapytaj barbarzyńcę (Barbarian) o pająki (Spider). Zapytaj zbrojmistrza o bar (Inn Keeper). Daj Battle Axe strażnikowi na moście (Dhobar) - będziesz mógł przejść przez most.

3. Idź do baru i zapytaj barmana o Skullbuster i alchemika (Alchemist).

4. Zbierz wszystkie napoje i daj je alchemikowi. Weź od niego Dewas Herb i daj go barmanowi w barze. Weź od tego ostatniego Skullbuster.

5. Idź na Algan Street i kup klucz do Granny's House.

6. Idź do Granny's Hous i zapytaj znajdującą się tam kobietę o Gaty Keeper.

7. Wróć do baru i daj Skullbuster bratu barmana (siedzi na sali). W zamian otrzymasz hasło (Password).

8. Wróć na start i przekaż hasło.

9. Idź do świątyni (Temple) i uratuj Druida przed Orkami. Gdy to uczynisz, wróć na start. Koniec pierwszego poziomu.

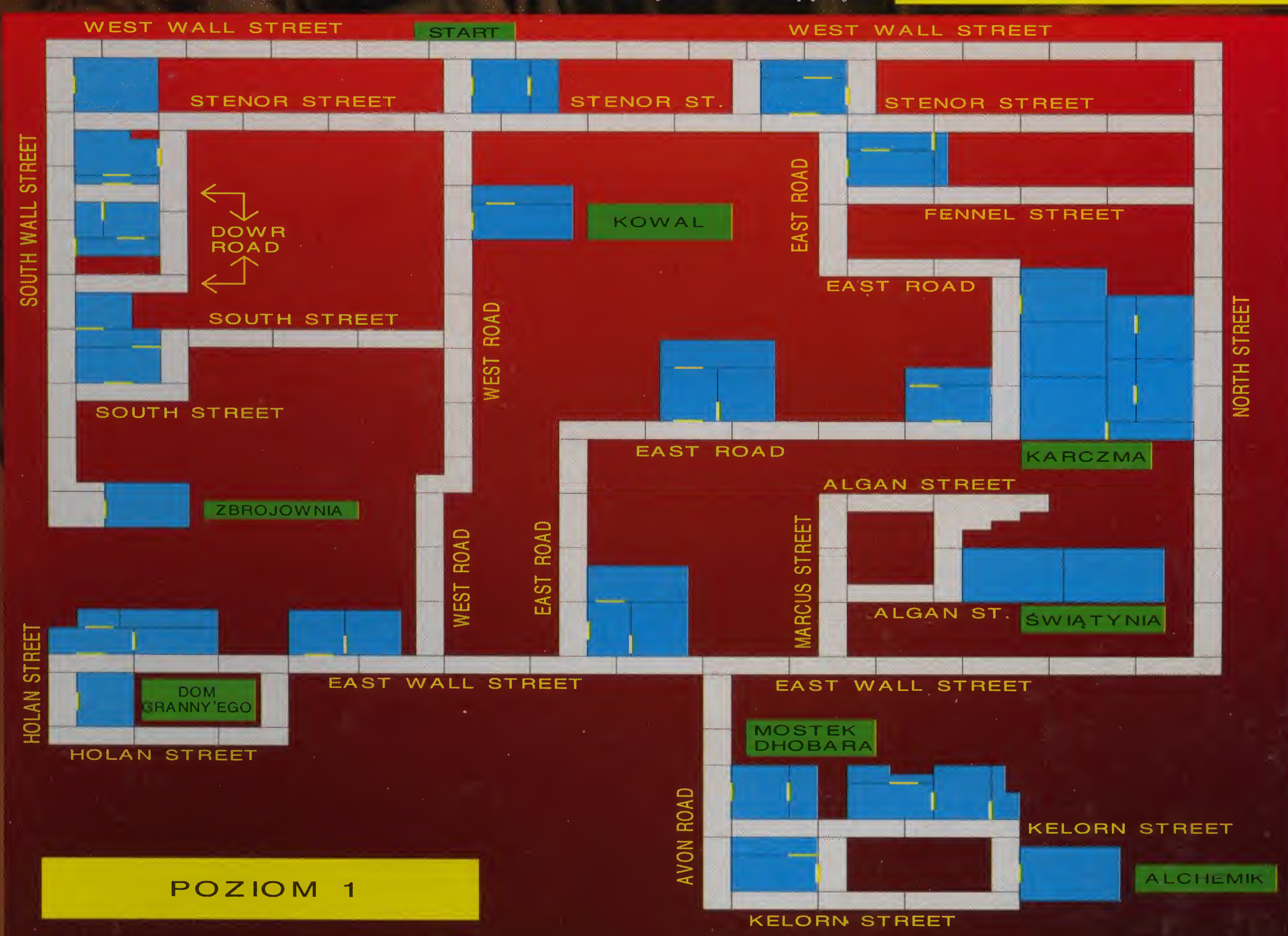
W powyższej pomocy ukrytych jest kilka zagadek, które musisz sam rozgryźć - to dla Twojego dobra (czytaj: przyjemności). W ukończeniu gry pomogą Ci również mapki zamieszczone obok.

NIEDŹWIEDŹ

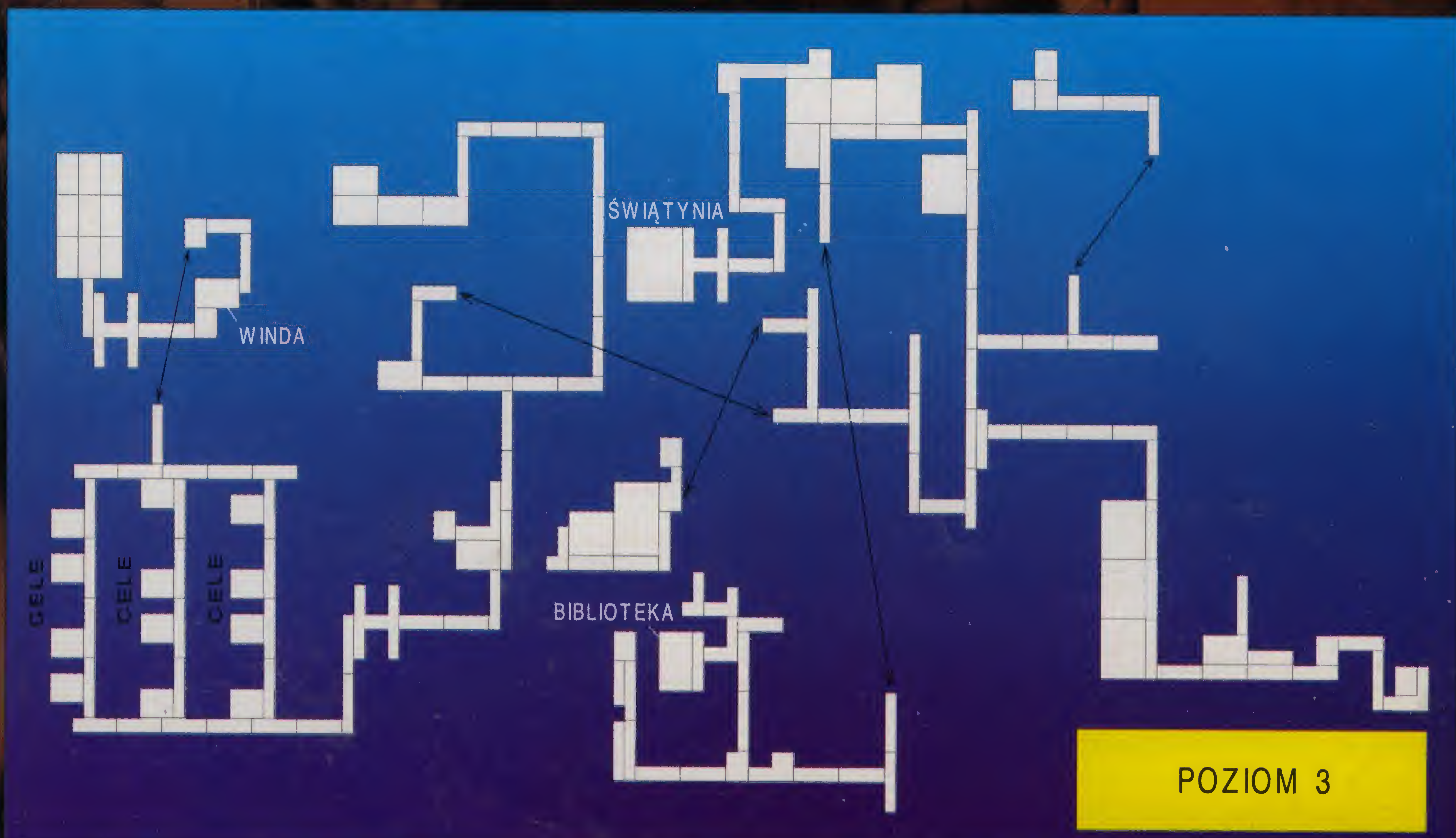
PRZYGODOWA

90%

PC 386 SX | 1 MB RAM | ST




POZIOM 2
HASŁO
KOŚCI
SMOKA
WYJŚCIE
KAMIENNY
KRĄG
JEDNOROŻEC
START
ZAMEK
MAGA
MALTHARA
SIOSTRY
GRZYBOWE


ŚWIĄTYNIA
WINDA
CELE
CELE
CELE
BIBLIOTEKA
POZIOM 3

SKLEP*SKLEP*SKLEP

DROGI CZYTELNIKU!

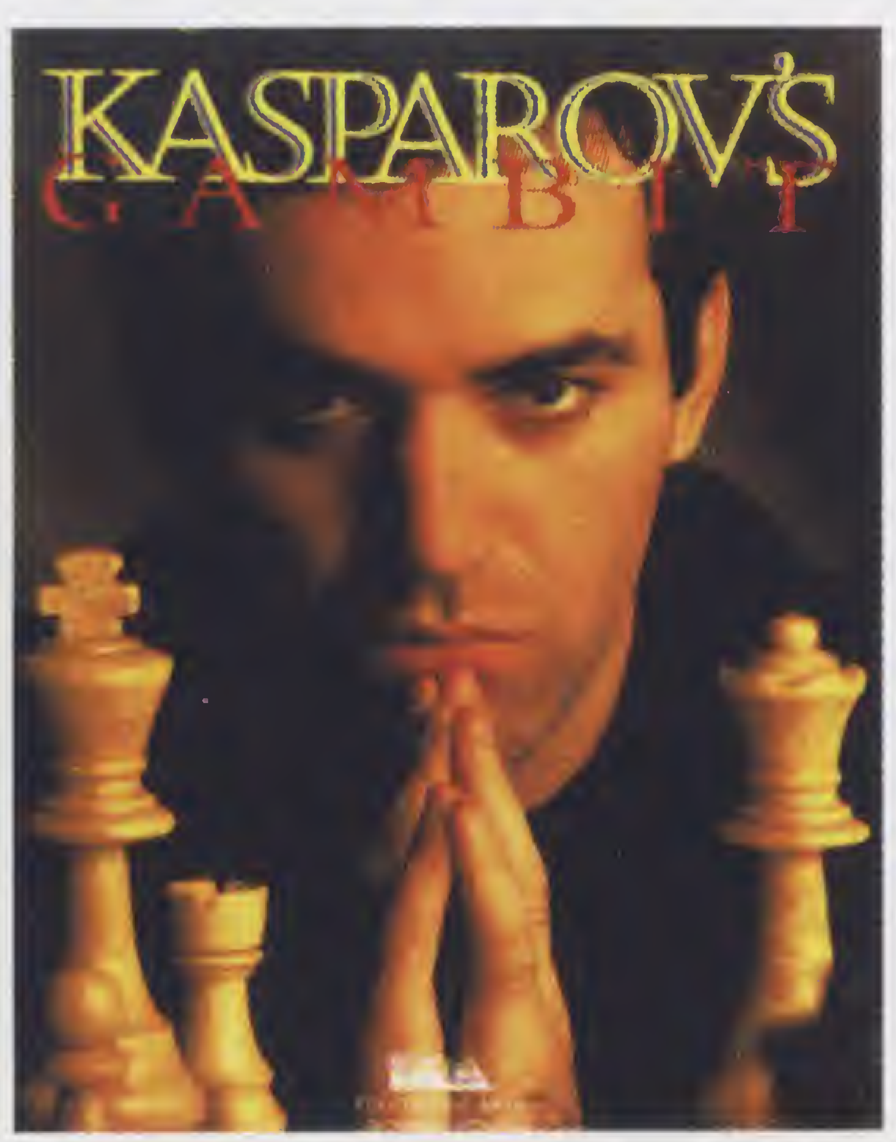
Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.





Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	ATAC	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
2.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 570 Kb, 16 Mb HDD, VGA	810.000,-
3.	Betrayal at Kronodor	PC	Sierra	3.5"	386 SX, 2Mb RAM	680.000,-
4.	Carriers at War	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	430.000,-
5.	Civilization	PC	MicroProse	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
6.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
7.	Dragonsohere	PC-CD	MicroProse	CD	386-16, 2Mb, MCA/VGA	1,470 mln
8.	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3.5"	386, 2Mb RAM, VGA, 10HDD	790.000,-
9.	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	AT, 640 Kb, MCGA/VGA	600.000,-
10.	Gunship 2000	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	600.000,-
11.	Incerdible Machine	PC	Sierra	3.5"	386SX, VGA	430.000,-
12.	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3.5"	386SX-16, 4Mb, VGA, 11HDD	680.000,-
13.	Legacy	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2Mb RAM, VGA	700.000,-
14.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	490.000,-
15.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"	1Mb	490.000,-
16.	Łowca - Ostatnie Starcie	AMIGA	IPS CG	3.5"	1Mb	230.000,-
17.	Michel Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386-16, 2Mb, 2 Mb, VGA	430.000,-
18.	Patriot	PC	Electronic Arts	3.5"	386SX, 4 Mb RAM	550.000,-
19.	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4Mb RAM, 20 HDD	740.000,-
20.	Quest for Glory III	PC	Sierra	5.25"	VGA	590.000,-
21.	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
22.	Seal Team	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	500.000,-
23.	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	650.000,-
24.	Space Hulk	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	520.000,-
25.	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386-25, 4 Mb, 27 HDD, VGA	800.000,-
26.	Strike Commander CD	PC-CD	Origin	CD	386-40, 4 Mb RAM, VGA	1.1 mln
27.	Syndicate/wersja polska tekstu	PC	Bullfrog	3.5"	590 kb RAM, 12 HDD, VGA	700.000,-
28.	Syndicate	AMIGA	Bulfrogg	3.5"	1 Mb	590.000,-
29.	Task Force	PC	MicroProse	3.5"	386, 2Mb, VGA/MCGA	800.000,-
30.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	5.25"	2 Mb (SVGA), 640kb (VGA)	250.000,-
31.	Ultima VII	PC	Origin	3.5", 5.25"	2Mb RAM, 21 Mb HDD	740.000,-
32.	Ultima Underworld	PC	Origin	3.5", 5.25"	386SX, 2Mb, 13 HDD, VGA	700.000,-
33.	Ultima Underworld II	PC	Origin	3.5"	386 SX, 2Mb, 14 HDD, VGA	740.000,-


HeroQuest
MASTERS
Legacy of
SORASIL


Świat Gier
KOMPUTEROWYCH
GREMLIN

SKLEP*SKLEP*SKLEP



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
34.	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3.5"	SVGA (VESA)	500.000,-
35.	Xenobots	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 1 Mb, VGA	430.000,-
	KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ					
36.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
37.	Birds of Prey	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	250.000,-
38.	Black Crypt	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	260.000,-
39.	Chuck Yearer's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
40.	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
41.	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
42.	Harpoon	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	260.000,-
43.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
44.	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	210.000,-
45.	Indianopolis 500	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	210.000,-
46.	MIG 29M	PC	Domark	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
47.	MIG 29M	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
48.	NAM	AMIGA	Domark	3.5"	1 Mb	250.000,-
49.	Powermonger	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
50.	Powermonger	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	260.000,-
51.	Shadowlands	PC	Domatk	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
52.	Shadowlands	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
53.	Strike Fleet	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	250.000,-
54.	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	250.000,-
55.	688 Attack Sub	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	250.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
56.	Deluxe Paint IV v 4.0	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	860.000,-
57.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-
58.	Softeczka 1	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
59.	Softeczka 2	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
60.	Softeczka 3	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-
61.	Softeczka 4	PC	IPSCG, NIKITA	3.5"	VGA	430.000,-



Producent: Core Design

Czy pamiętasz swoje pierwsze spotkania z grami elektronicznymi na automatach? Wśród wielu klasycznych pozycji, które tam można było spotkać (np. ***Pole Position*** czy ***Pac Man***), była też na pewno ta, która pozwalała się poczuć, jak pilot prawdziwego myśliwca w czasie II wojny światowej. Była to stara jak świat 1942. Jej wariacji na poszczególne typy komputerów trudno byłoby mi zliczyć, ale na szczęście nie mam zamiaru ich wszystkich wymieniać, ponieważ idea, choć pod zmienioną nazwą, pozostawała zawsze ta sama. Ot, leci sobie samolocik z dołu do góry ekranu, strzela do nadlatujących samolotów, bombarduje obiekty naziemne i śmiało zdąża do celu, którym jest zniszczenie czegoś dużego - co jest równoznaczne ze zbawieniem świata. Zmieniały się tylko realia, jakość wykończenia zależna od poziomu technicznego sprzętu, natomiast zabawa i emocje zawsze były te same (czyt. duże).

Ostatnia wariacja na ten standardowy już temat to wydana właśnie przez **Core Design** gra **Banshee**. Do starych elementów dodaje ona okrasę w postaci pełnego wykorzystania możliwości A1200, na którą jest przeznaczona. W tym przypadku historyjka przedstawia się następująco:

Rok 1999. Miejscem akcji jest Ziemia, ale odrobinę różniąca się od tej, na jakiej obecnie żyjemy. Nie toczyły się na niej żadne wojny światowe, technika zatrzymała się na poziomie tłokowego samolotu i czarno-białej telewizji, nie istnieją też supermocarstwa. Przez wiele wieków ludzkość żyła sobie spokojnie - aż do momentu, gdy Blardax Maldrear, gość ubrany w nabijaną ćwiekami kurtkę, wpadł na pomysł, że nie byłoby źle, gdyby jego Republika Styx obejmowała całą powierzchnię Ziemi. Aby osiągnąć ten cel, w ciągu kilku lat rozwinął technologię zbrojeniową, budując atomowe machiny niszczące (a przy okazji także kuchenki mikrofalowe). Rozpoczyna się inwazja. Blardax kroczy zwycięsko nie zatrzymywany przez nikogo - z wyjątkiem Svena Svardensvarta, styxańskiego wynalazcy, który schroniwszy się w Ostatnim Wolnym Miejscu Na Ziemi, zbudował Banshee. Oczywiście, wspomniany pojazd jest ostatnią szansą na uratowanie ludzkości...



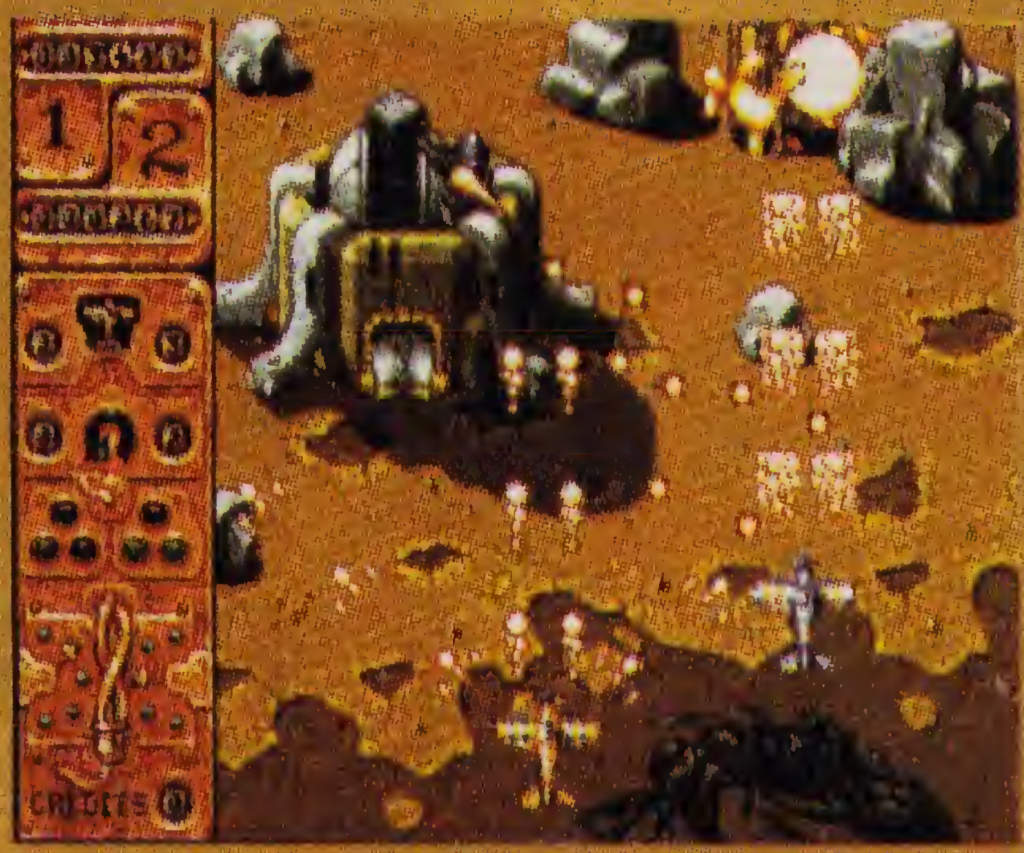
Pilotem owej cudownej maszyny, czyli Svenem, jesteś Ty. Banshee występuje w grze w dwóch postaciach. Na pierwszych pięciu poziomach ma wygląd zwykłego myśliwca, na pozostałych przeobraża się dodatkowo w statek kosmiczny. Poza tym pojazd wyposażony jest w specjalne uzbrojenie, czyli:

- bomby;
- bomby atomowe niszczące wszystko w zasięgu ekranu;
- pociski samonaprowadzające;
- działka strzelające pod kątem 45 stopni i 90 stopni;
- działka o małej szybkostrzelności, ale wielkiej mocy rażenia (Big Blast).

Misja, którą musisz wykonać, składa się z sześciu etapów:

1. ATLANTIKAN OCEAN.

Twoim zadaniem jest dotarcie do portowego miasta Mova Scusha i zniszczenie go. Początkowo lecisz nad morzem atakowany tylko przez samoloty, później dołączają do nich statki. Pierwszy poważny cel to dwa duże samoloty lecące jeden za drugim. Po ich zniszczeniu napotykasz wielki krążownik "ziejący ogniem", a potem cztery łodzie podwodne. Gdy już miniesz latarnie oraz mosty i zaczniesz być atakowany przez czołgi i pociągi pancerne to znak, że główny cel jest już blisko. Jest to ogromny dźwig - omijając jego hak, należy go zniszczyć.



2. ARIDONA DESERT.

Należy tutaj zniszczyć wrogi bunkier dowodzenia. Aby do niego dotrzeć, musisz pokonać arcytrudną drogę wiodącą przez wąski kanion. Kiedy uporasz się już z ogromnym helikopterem, wreszcie dotrzesz do bunkra. Jest on tak wielki, że zajmuje sześć ekranów i nie można go zniszczyć w ciągu jednego przelotu - dlatego będziesz automatycznie zawracał do jego początku.

3. SKY ZONE.

Zadanie jest proste. Musisz jak najszybciej przelecieć przez linię balonów zaporowych i ognia dział plot.

4. STYX CITY.

Pokonawszy zapory, dolatujesz do miasta i w czasie burzy atakujesz je, niszcząc fabryki i umocnienia. Potem napotykasz ogromnego robota, strażnika miasta. Gdy go zniszczysz, dowiadujesz się, że Bladrax uciekł do swojego statku kosmicznego.

5. ASTEROID BELT.

Musisz po prostu pokonać pas asteroidów i dotrzeć do statku kosmicznego Bladraxa.

6. PLANET VEENIX.

Aby zniszczyć statek, musisz najpierw poradzić sobie z wielkim czołgiem. Później w kolejce do destrukcji ustawiają się wszelkie zmutowane potwory-najeźdźcy, aż wreszcie pojawia się ogromny robot, którego należy zniszczyć dwukrotnie. Po drugim zniszczeniu masz 60 sekund na ucieczkę.

Cóż, to już wszystko i chyba trudno byłoby się czegokolwiek więcej spodziewać, więc dlaporządku podaję jeszcze klawiszologię.

Klawisze numeryczne - użycie broni.
P - pauza.
Spacja - pętla.
Esc - koniec gry.
Klawisze od A do Z - wybór broni specjalnej.

Mały Misio

ZRĘCZNOŚCIOWA

62%

tylko AGA

OPISY



Producent: Gremlin Graphics

Ci, którzy grali w ***Hero Quest,*** prawdopodobnie ucieszą się na wiadomość, że firma **Gremlin Graphics** właśnie wypuściła na rynek grę pt. **Hero Qest 2 - Legacy of Sorasil**. Podobnie jak w poprzedniej części, jest to izometryczny role-playing. Tym razem jednak czeka Cię, jak obiecują sami twórcy programu, aż 10 doskonałych przygód w jeszcze bogatszej oprawie graficznej.

Na początku gry, po krótkiej introdukcji (polegającej właściwie na wyświetleniu jedynie planszy tytułowej) ukazuje się ekran opcji. Znajdują się na nim cztery ikony z podstawowymi opcjami, które kolejno oznaczają:

1. **Głowy** - tworzenie drużyny.
2. **Waga** - modyfikowanie cech postaci.
3. **Dyskietka** - zapisywanie lub odczytywanie stanów gry.
4. **Brama** - start.

Wejście do opcji odbywa się przez kliknięcie LPM na ikonę, zaś wyjście - przez kliknięcie LPM na strzałce w kolorze tła.

Jak przystało na prawdziwy role-playing, najpierw musisz stworzyć własną drużynę. Maksymalnie może się ona składać z czterech członków (do wyboru masz osiem postaci). W zależności od składu drużyny, później zaowocuje to konkretnymi korzyściami (lub stratami), więc lepiej dobrze się zastanów.

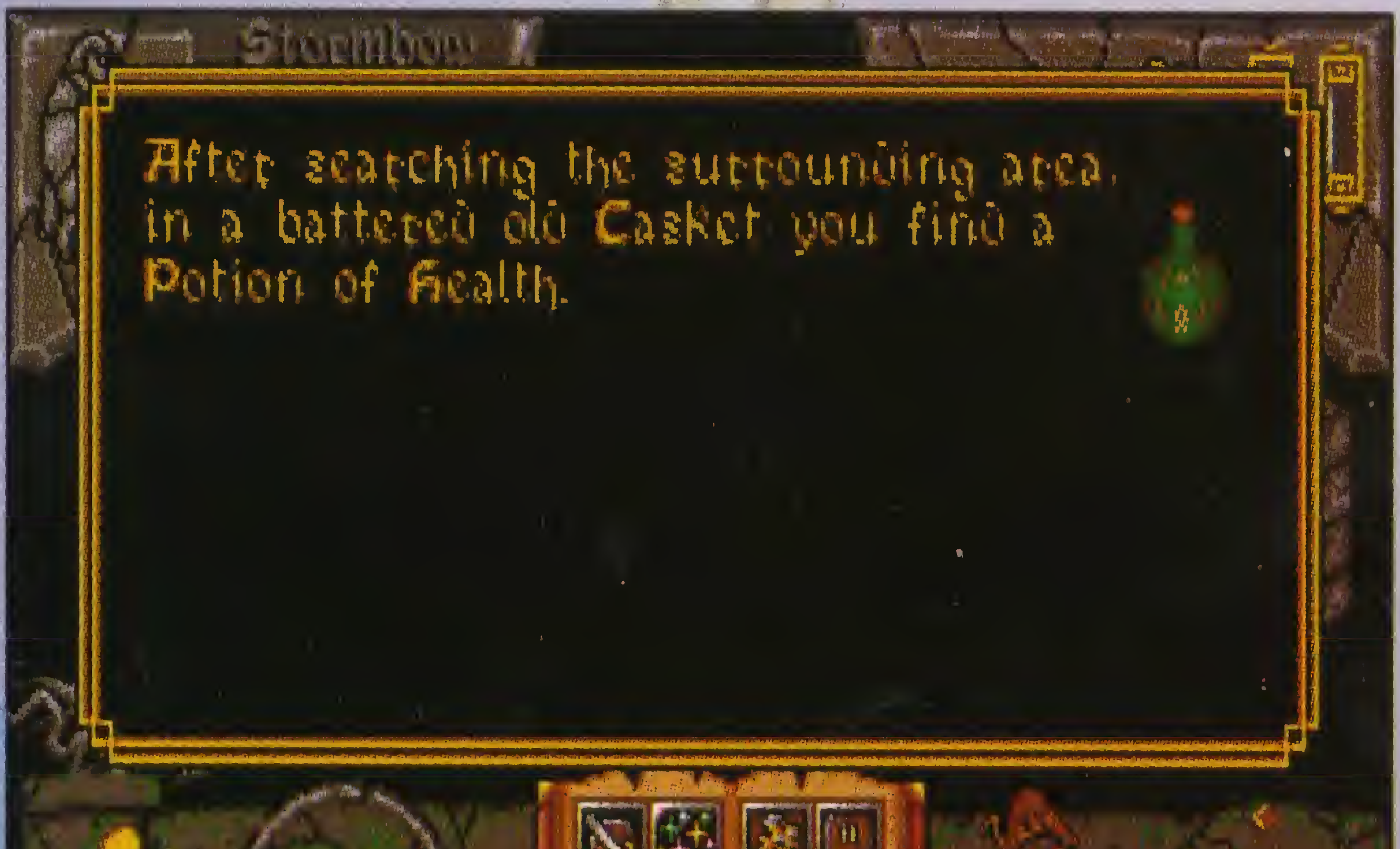
Następnie przechodzisz do modyfikowania cech swoich postaci. Ikony pod słupkami symbolizują:
- punkty życia;
- obronność;
- spostrzegawczość;
- punkty siły;
- punkty magii.

Pośrodku znajduje się ikona z aktualnie modyfikowanym bohaterem. Postacie możesz zmieniać za pomocą strzałek umieszczonych pod ikoną. Modyfikowanie cech odbywa się przez najechanie kursorem na wybraną ikonę cechy i kiedy pojawi się strzałka, podniesienie (klikaniem) wartości cechy do wymaganej wielkości. Świeca po lewej stronie symbolizuje całokształt punktów modyfikacyjnych. Tutaj także dokładnie się zastanów, zanim zadecydujesz ostatecznie. Do tego ekranu będziesz mógł wrócić dopiero po jednej pełnej przygodzie (misji).

Kolejnym krokiem powinno być zgranie drużyny na wcześniej sformatowany dysk (zwykły, pusty) lub na "twardziela", jeśli takowego posiadasz. Doradzam tę czynność, gdyż na początku dobrnięcie do końca pierwszej przygody zazwyczaj się nie udaje, a szkoda czasu na tworzenie drużyny po raz drugi.

Dopiero teraz możesz przejść do gry właściwej. Wybranie ikony z bramą spowoduje przejście do mapy świata (a raczej królestwa). Miejsca oznaczone zieloną obwódką są dla Ciebie dostępne. Po kliknięciu (LPM) w takie miejsce pojawi się krótki opis Twojej misji.

Ekran gry złożony jest z czterech części. W lewym górnym rogu ukazana jest sylwetka aktywnego bohatera i jego imię. Element ten pomaga Ci lepiej się orientować w obsłudze swojej drużyny. W prawym górnym rogu znajdują się informacje na temat ilości złota oraz dwa wskaźniki określające punkty życia i punkty magii. Pośrodku widnieje pole gry w rzucie ukośnym, na którym Twoja drużyna dokonuje swoich bohaterskich wyczynków. Natomiast u dołu ekranu umieszczona jest część opcjonalna. Po jej lewej stronie znajduje się wskaźnik przedstawiający punkty ruchu na daną turę (punkty ruchu dotyczą przemieszczanie się, ale wpływ na nie mają także czynność wykonywane przez postać). Po prawej stronie ujrzysz dokładnie to samo, tyle że dotyczy to wszelkich działań postaci (niezły sikor, co?). W środku, i to będzie Cię interesowało najbardziej, widnieje "róża wiatrów" i otwarta księga. "Róża wiatrów"





oczywiście służy do przemieszczania postaci w terenie. Ten sam efekt można uzyskać, klikając LPM na wybrane pole, jest to jednak o tyle niebezpieczne, że postać wybiera wówczas najkrótszą, nie zawsze bezpieczną drogę. Na kartach księgi widnieje siedem ikon-opcji plus strzałka.

1. **Miecz z tarczą** - ikona umożliwiająca walkę. Po kliknięciu na nią LPM kursor zamieni się w miecz (możesz także w dowolnym miejscu kliknąć PPM). Teraz wystarczy tylko wskazać cel ataku (LPM) i gotowe - zagryzając paznokcie, możesz obserwować starcie. Działa w bezpośrednim starciu.

2. **Gwiazdki** - ikona umożliwiająca rzucanie czarów. Dzięki niej przechodzisz do plecaka postaci (musi dysponować punktami magii i mieć w swoim wyposażeniu jakiś czar). Tutaj klikasz (LPM) na skroll z czarem i wychodzisz z plecaka (strzałka w prawym dolnym rogu). Na koniec wskazujesz kursorem w kształcie pentagramu cel magicznego ataku. Działa na odległość.

3. **Monety** - ikona szukania skarbów. O ewentualnym znalezieniu kosztowności lub przedmiotów informuje stosowny napis. Działa w zasięgu trzech pól.

4. **Drzwi** - ikona szukania pułapek i ukrytych drzwi. Jak w punkcie 3.

5. **Mapa** - ikona przenosząca na mapę okolicy. Widzisz na niej tylko obszar już odkryty. Jest to bardzo korzystna opcja, gdyż pozwala się zorientować w terenie oraz zlokalizować potwory.

6. **Klucz** - ikona pozwalająca otworzyć drzwi, chyba że potrzebny jest do nich specjalny klucz (wówczas otwiera drzwi ta osoba, która go posiada). Działa w zasięgu jednego pola.

7. **litera "i"** - ikona przenosząca do ekranu wyposażenia postaci. Na ekranie tym po lewej stronie znajduje się pole trójdzielne (prawa ręka, lewa ręka, kiesa), pośrodku - pole ekwipunku gotowego w każdej chwili do użycia (co nie kosztuje Cię utraty punktów ruchu), po prawej zaś - pole plecaka.

8. **Strzałka** - zakończenie ruchu w tej turze i zmiana postaci.

Gra odbywa się w turach. Najpierw następuje ruch Twojej drużyny, potem zaś - ruch potworów.

Jeśli zdarzy się, że któryś z Twoich bohaterów zginie w trakcie wykonywania misji, możesz przekazać posiadane przez niego przedmioty innej postaci. W tym cel w stosownym oknie, które się wówczas pojawi, LPM przenosisz przedmioty i złoto na wybraną osobę (zmieniasz je strzałkami).

Po skończonej przygodzie przechodzisz do sklepu (wcześniej możesz ponownie zmodyfikować cechy swoich bohaterów). Ekran sklepu zawiera okno sprzedawcy, okno postaci oraz okno towarowe. Obok tego ostatniego znajdują się dwa symbole: *"S"* (*sprzedawanie*) i *"B"* (*kupowanie*), które należy uaktywnić w zależności od swoich zamierzeń. Strzałkami przesuwa się listę w oknie towarowym. Ikony wybranych towarów pojawiają się wówczas w jednym z okiem transakcji (w zależności od czynności) i trzeba LMP przenieść na drugie okno. Ponieważ wcześniej nie możesz wymieniać przedmiotów między postaciami, jest to dobry moment na tę operację - musisz dany towar sprzedać, a potem kupić go wybraną osobą.

Podsumowując, **Hero Quest 2 - Legacy of Sorasil** jest grą lekką i przyjemną. Jej obsługa dla nikogo nie powinna stanowić problemu - tutaj twórcom programu należą się gromkie brawa. Dodając do tego wspaniałą grafikę, uzyskujemy grę niemal idealną. Jedyną wadą jest fakt, że niektóre ściany nie znikają do końca, zasłaniając fragmenty terenu, co trochę komplikuję grę. Ale któż wolny jest od wad.

PORADNIK:

1. Koniecznie dołącz do drużyny rangera (ten zielony z dwoma mieczami) i maksymalnie powiększ jego spostrzegawczość. Jeśli tego nie uczynisz, możesz wielu kosztowności i przedmiotów po prostu nie znaleźć.

2. Nie zapomnij także o magu (facet w pelerynie z kapturem). Jego czary będą bardzo pomocne, choć nie radziłbym przesadzać z ich używaniem, gdyż w krytycznym momencie może ich zabraknąć. Natomiast cleryka (kobietę z żółtą laską) możesz sobie podarować.

3. Pamiętaj, że poruszasz się postaciami według kolejności ich tworzenia, więc tak planuj ich ruchy, żeby się wzajemnie nie blokowały.

4. Labirynty pełne są pułapek. Ani na moment nie zaprzestawaj ich szukania. Pośpiech może się okazać dla Twoich postaci zgubny. Wiedz także, że są pułapki, przez które musisz przejść - z braku innej drogi.

5. Nie wszystkie drzwi pokazane są na mapie od razu. Niektóre z nich musisz dopiero znaleźć (ukryte, zamaskowane). Kiedy jesteś pewien, że nie ma wyjścia, po prostu jeszcze raz "obmacaj" ściany.

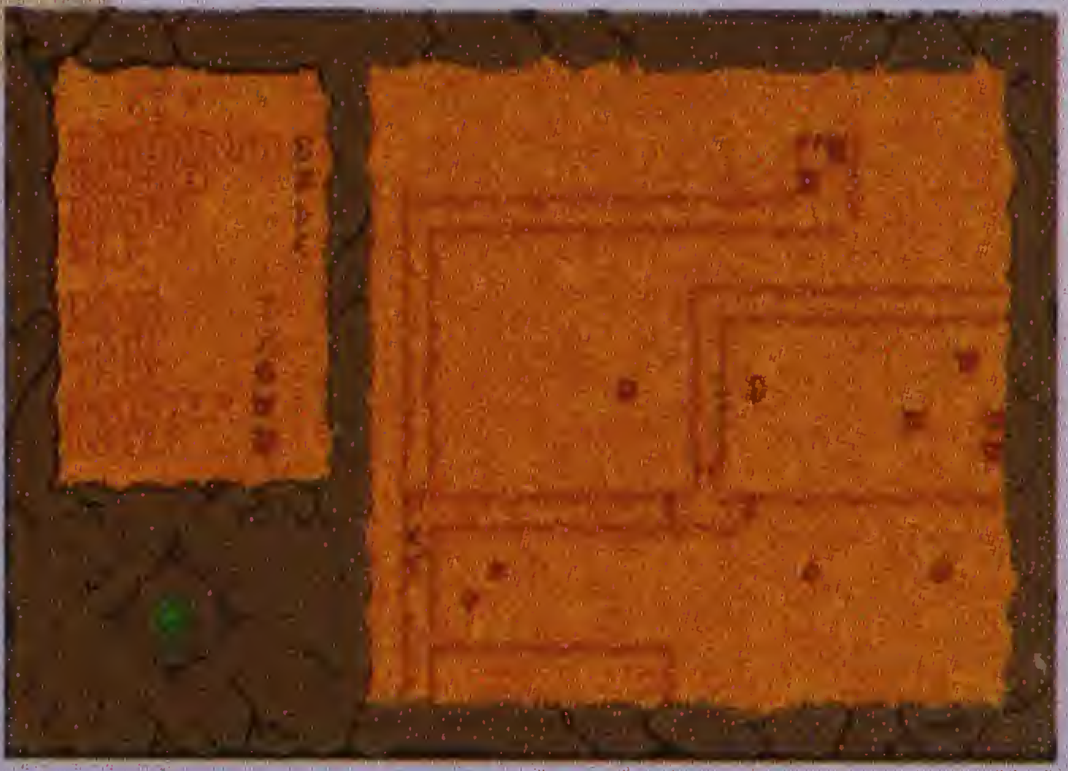
6. Mapa jest niezwykle użyteczna. Korzystaj z niej jak najczęściej, planując strategię działania (ataki, cel wędrówki, omijanie pułapek). Obok mapy masz legendę, więc jej rozpoznanie nie powinno sprawić Ci kłopotu.

Boss







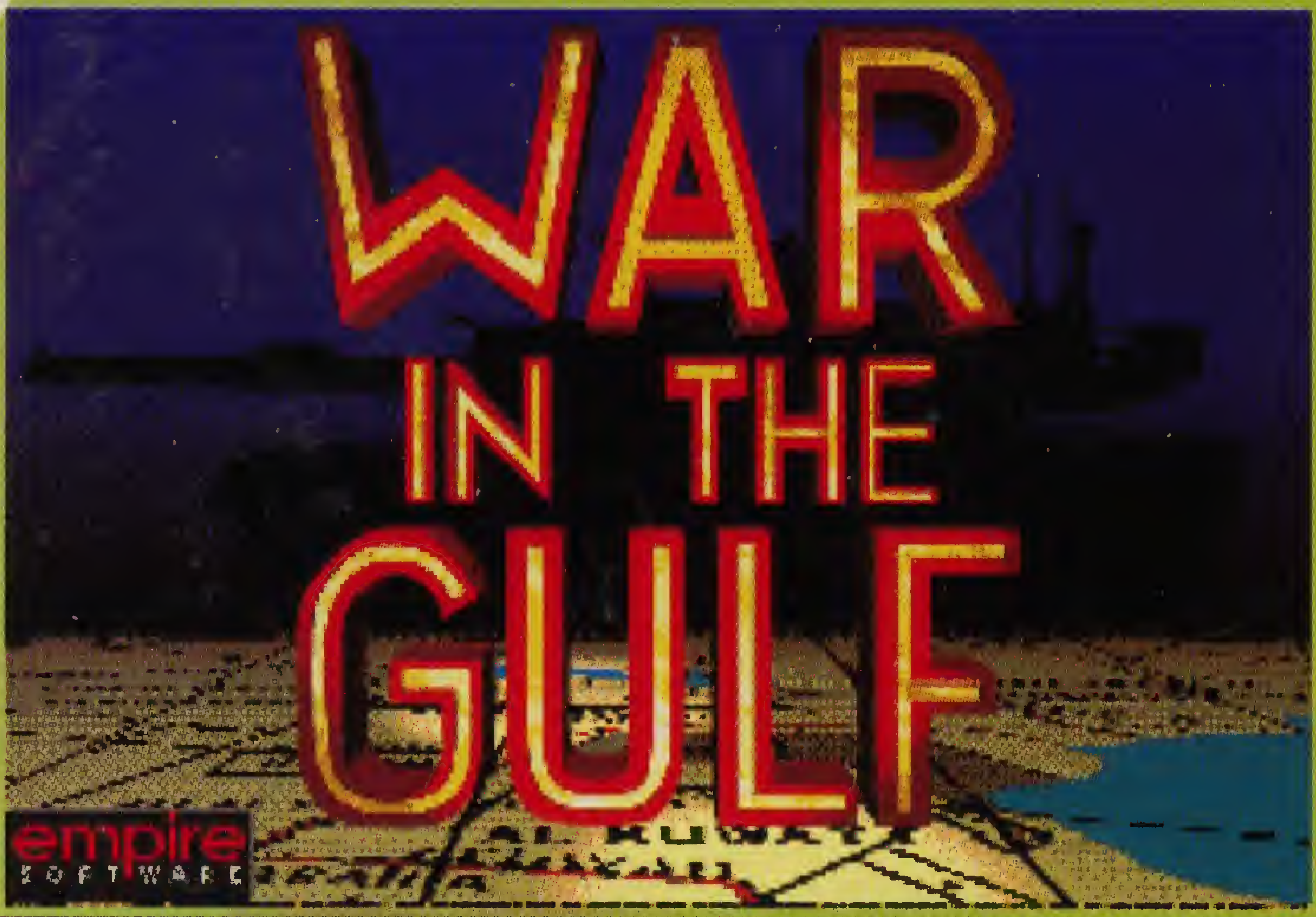


ROLE - PLAYING

92%

1 Mb RAM

OPISY



Producent: Empire Software

Grę **War in the Gulf** wydano rok temu, w dwa lata po zakończeniu III wojny światowej. Tak, to nie pomyłka, wspomniana wojna miała miejsce, a chodzi ni mniej ni więcej o agresję Iraku na Kuwejt i późniejsze odpracie napastnika przez wojska państw sprzymierzonych. Jeśli ktoś nie wierzy, że tak to należy nazwać, niech sprawdzi w podręczniku do historii. Stoi tam jak byk, że wojna światowa to taka wojna, w której biorą udział więcej niż trzy państwa. Wynika z tego, że tych wojen było znacznie więcej, niż to ogólnie jest przyjęte, ale mniejsza z tym - wróćmy do tematu.

War in the Gulf jest kontynuacją gry ***Pacific Islands*** (opis w ŚGK 1/93 i 2/93), tak więc miłośników wcześniejszej części nie muszę namawiać do sięgnięcia po nowy tytuł. Jak poprzednio, stanowi klasyczny przykład skrzyżowania strategii i symulacji - z przewagą tej ostatniej. W ogóle, właściwie nic się nie zmieniło w zakresie obsługi, inne jest natomiast tło gry. Rzecz dzieje się oczywiście w rejonie zatoki Perskiej, a przeciwnikiem są naturalnie wojska irackie. Jeśli kogoś pasjonują tego rodzaju historie, zachęcam do przeczytania poniższych rad i ułatwień.

Na pierwszy rzut oka **War in the Gulf** wydaje się bardzo skomplikowaną grą. Jednoczesna obsługa czterech okien taktycznych, co oznacza manewrowanie szesnastoma czołgami, praktycznie wydaje się cudem. Wielu początkujących graczy, zanim zorientuje się, w czym rzecz, niszczy swoje własne pojazdy? Dlatego pierwszą rzeczą powinno być zagranie wersji treningowej, aby dobrze opanować kontrolę nad wszystkimi czołgami i samą bitwę.

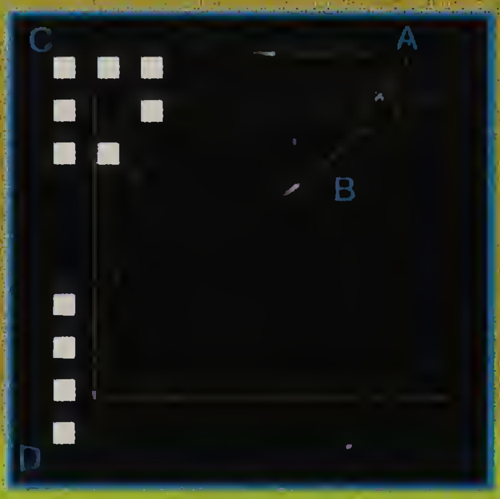
Pamiętaj, że czołgi M1 są dużo lepsze w obronie, niż jakakolwiek z Twoich jednostek, więc nie mieszaj ich z innymi plutonami. Zamiast tego utwórz jedną lub dwie grupy składające się tylko z czołgów M1, a potem użyj ich w bitwie. Wyposaż również swoje inne jednostki w rakiety dalekiego zasięgu TOW. Trzymaj te czołgi trochę poza bitwą, gotowe do wkroczenia w każdej chwioli. TOW mają maksymalny zasięg 4 km.

Użycie zasłony dymnej jest bardzo efektywne jako kamuflaż, gdyż system podczerwieni irackich maszyn jest mało rozwinięty. Jeśli przez dłuższy czas korzystasz z zasłony dymnej, pamiętaj, że sam będziesz musiał "jechać na podczerwieni", co może powodować problemy same w sobie.

Od razu gdy pojazdy przeciwnika otworzą ogień, sprawdź na mapie ich położenie względem Ciebie, a następnie zaatakuj. To łatwiejsze niż ucieczka, a także daleko bardziej skuteczne.

WYSPA 1: **FAILAKA**

Bitwa 1.



Dla pierwszej bitwy wybierz teren u góry na lewo. Jej celem jest śledzenie konwoju zmierzającego z magazynu broni chemicznej w północnej dzielnicy do magazynu w południowej strefie tego terenu. Musisz zniszczyć oba budynki. Oto szybkie i łatwe przejście:

Z miejsca startu, zaznaczonego na mapie X, rusz pluton A wzdłuż drogi na zachód, do północnej dzielnicy. Pluton B wyślij w kierunku południowo-zachodnim. Pluton A powinien szybko zobaczyć konwój opuszczający budynki. Zniszcz budowle, lecz nie ruszaj pojazdów. Jednostka A powinna teraz zaczekać na tym terenie, na wypadek gdyby irackie pojazdy próbowały przekroczyć tę strefę. W tym czasie pluton B osiągnie cel. Powinieneś zdążyć na czas, aby ujrzeć dojeżdżający konwój. Zniszcz tylko budynek, a wówczas ukończysz swój pierwszy bój.

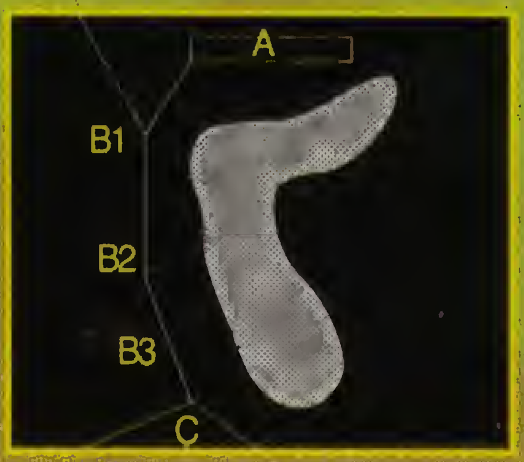
Bitwa 2.



Do bitwy wybierz teren znajdujący się z prawej u góry. Twoim celem jest usunięcie wszystkich irackich sił spoza terenów wykopalisk archeologicznych w Ikaras (na mapie - A). Zabezpiecz teren, aby inne siły nie mogły tu wtargnąć, a na koniec zlokalizuj grupę rakiet Gaskin na północnym-wschodzie zaznaczonych jako B.

Bądź ostrożny i nie uszkodź żadnych budynków w Irakas, co natychmiastowo wyklucza Cię z gry. Najlepszym sposobem, aby nawet nie zadrapać budynków, jest atak z odległości. Użyj rakiet TOW - w ten sposób wywabisz irackie czołgi, zanim zdążą się naładować. Oczywistą rzeczą byłoby teraz przeniesienie się w środek zabudowań, ale nie rób tego! W zamian ukryj się małymi grupkami pośród drzew otaczających ten teren i zaatakuj wroga, gdy nadjedzie. Teraz czwarty z Twoich oddziałów może wymknąć się na północny-wschód, aby zlokalizować miejsce położenia rakiet.

Bitwa 3.



W tej końcowej bitwie na wyspie Failaka musisz ochraniać grupę pojazdów wyruszających z północy do małej wioski na południu. Masz około 16 minut gry na oczyszczenie drogi, zanim zacznie się wyprawa. W tym samym czasie powinieneś zniszczyć helikopter na lotnisku A. Aby oczyścić drogę, wyślij po jednej jednostce do miejsc zasadzki pokazanych na mapie jako B1, B2 i B3. Symultanicznie zaatakuj wrogów i zniszcz ich. Teraz wyślij dwie jednostki i atakuj z ukrycia tych wrogów, którzy spróbują szczęścia.

Wyślij pozostałe czołgi do lasu, dokładnie naprzeciw środka lotniska. Kiedy wszystko zostanie oczyszczone, wypuść wojska na helikoptery tam zaparkowane. Powinieneś mieć w zapasie wolną jednostkę dla wspomożenia.

WYSPA 2: **RUBIYAU**

Bitwa 4.



Pierwsza bitwa na tej wyspie jest prosta. Musisz przeprowadzić grupy przez most, a w tym samym czasie pokonać wszystkie jednostki broniące

tego terenu. Potem musisz się zamaskować pośród drzew i zaczekać na wroga, którzy nadjedzie z południa. Ukryj jednostkę w drzewach na północnym-wschodzie i północnym-zachodzie od mostu. Dzięki temu łatwo zniszczysz przeciwnika zbliżającego się z południa.

Pozostałe dwie jednostki powinny zaatakować posterunek policji na północy (oznaczony jako A). Najlepsza droga zaznaczona jest na mapie przez zakrzywioną strzałkę i pokazuje, z której strony zaatakować. Aby wygrać bitwę, musisz stawić czoło atakującym most w przeciągu 30 minut czasu gry.

Bitwa 5.



Ta wydaje się łatwa, lecz będzie wymagać szybkiej reakcji. Musisz bronić konwoju podróżującego wzdłuż drogi z północy na południe, a potem wracającego znów na północ. Atakujący natrą z lewej strony mapy, więc rozmieść swoje jednostki na pozycjach A, B, C i D. W ten sposób nie będziesz musiał ruszyć żadnego czołgu, aby osłonić konwój.

Teraz obserwuj mapę bardzo uważnie. Na pierwszą zapowiedź kłopotów otwórz ogień. Stale miej oko na bieżącą pozycję konwoju, a będziesz wiedział, w którym miejscu atak się nasilił. Nie denerwuj się i nie panikuj - wtedy wygrasz.

Bitwa 6.



Masz tu dwa główne zadania. Po pierwsze, powinieneś zatrzymać jakiekolwiek grupy irackie przed ruszeniem na wschód wzdłuż głównej drogi. Po drugie, musisz zlokalizować dwa pojazdy ukryte w przypadkowych budynkach.

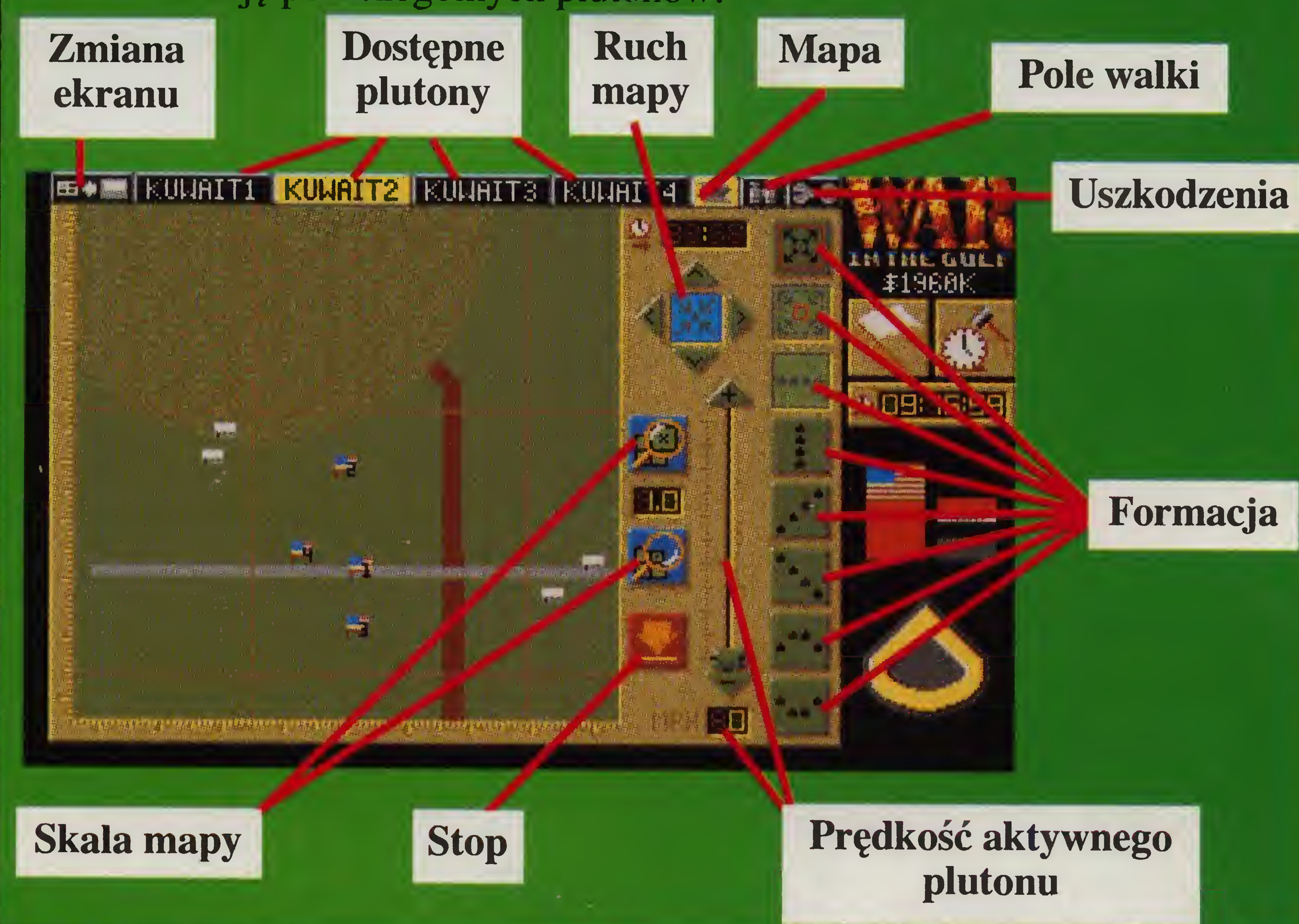
Najpierw umieść silną grupę daleko na wschodzie (na mapie - A) , aby zatrzymać uciekającego wroga. Potem przeszukaj budynki. Nie wysadzaj ich w powietrze, aby znaleźć czołgi, gdyż będzie Cię to kosztować zbyt wiele pieniędzy. Zamiast tego użyj swych sensorów podczerwieni. Niszcz tylko te budynki, które przysporzą Ci pieniędzy, jak wieże radarowe czy anteny satelitarne.

Najlepszym sposobem przeszukiwania jest trzymanie krawędzi terenu bitwy, aby uniknąć większości ataków wrogów. Pamiętaj, że masz ograniczony czas na spotkanie w umówionym miejscu (na mapie - B), więc wcześniej sprawdź, czy zdążysz.

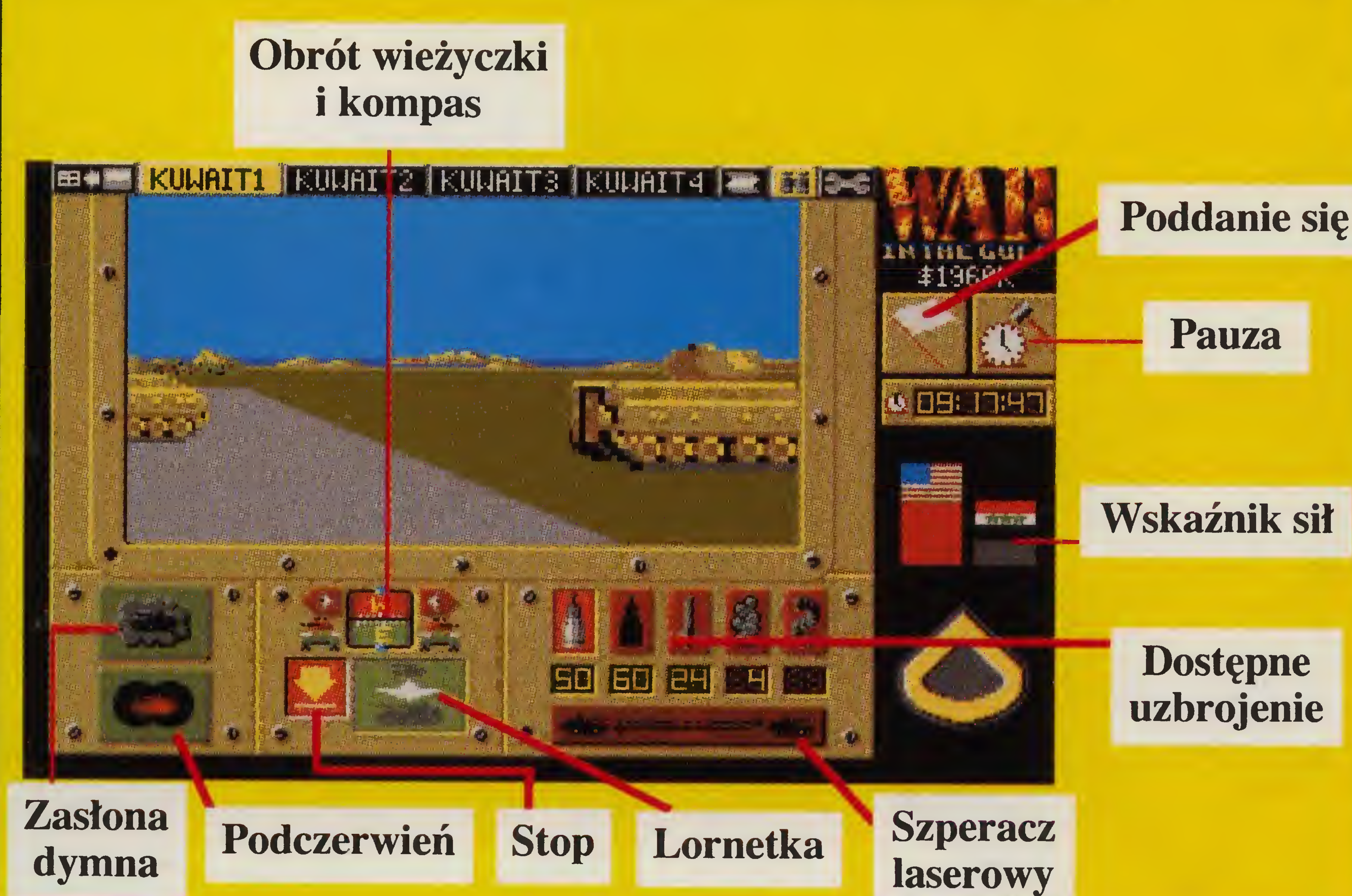
Myślę, że po tym krótkim instruktażu poradzisz sobie z następnymi bitwami - w sumie jest ich piętnaście. Tak więc, miłośnicy czterech pancernych i psa - do dzieła.

R.A.P.

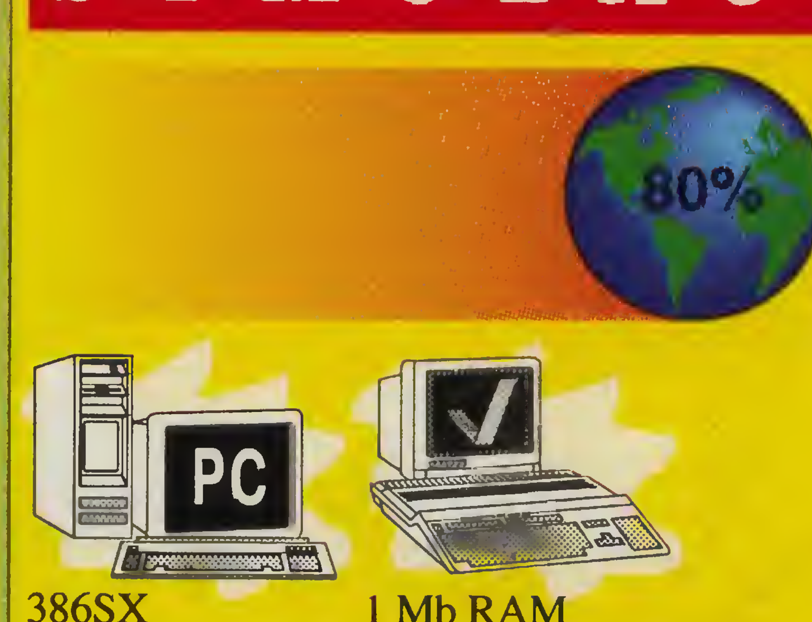
Z tej mapy może być widziany cały teren działań. Tutaj także wyznacza się cele dla automatycznego przemieszczania się plutonów - jego zaznaczenie odbywa się za pomocą LPM. Poza tym ustala się tu również szybkość i formację poszczególnych plutonów.



Obraz pola bitwy widziany z wieżyczki obracającej się o 360°. Na ekranie tym można włączyć podgląd w podczerwieni, co jest szczególnie przydatne w nocy lub podczas zasłony dymnej. W przypadku spotkania z wrogiem należy wybrać rodzaj broni (LPM), namierzyć go kursorem, który zamienia się wówczas w celownik i strzelić (LPM). W zależności od rodzaju broni, większość celów zostanie zniszczona poi kilku strzałach.



S Y M U L A C J A





Producent: Psygnosis

O grze **Perihelion** było głośno już pół roku temu, kiedy to firma **Psygnosis** zdradziła swoje plany na rok 1994. W reklamówkach wspominano o rewelacyjnym pomyśle wtłoczenia cyberpunkowego tematu w system role-playing. Pomysł ten jest o tyle niezwykły, że dotychczas faktycznie nikt tego nie zrobił (przynajmniej na taką skalę). Notabene, to naprawdę dziwne, że nie mieliśmy jeszcze okazji pobawić się w cyberpunk, ponieważ literatura ta, stanowiąca dział science-fiction, a zajmująca się, najogólniej mówiąc, komputerami, programami i piratami w postindustrialnej scenerii, wydaje się wręcz stworzona do takiego właśnie jej potraktowania. Jedyną taką próbą, o której mi wiadomo, jest gra *Neuromancer* (adaptacja powieści pod tym samym tytułem), ale zarówno jej treść, jak i wykonanie pozostawiają wiele do życzenia.

Akcja **Periheliona** toczy się w kosmicznym imperium, w świecie stojącym na krawędzi totalnej zagłady. Oczywiście, siłą przewodnią jest Zło w postaci Nienarodzonego Boga, który zagraża pokojowemu współistnieniu różnych ras. Ty natomiast, jako przedstawiciel Dobra, kierujesz drużyną składającą się z sześciu cudaków i masz, naturalnie, zbawić świat. Krótko mówiąc, typowy role-playing w nietypowej oprawie.

Podstawową czynnością, jeszcze zanim rozpoczniesz grę, jest stworzenie drużyny. Postać zaczynasz generować od kliknięcia LPM na ikonę "*Create new charakter*". Znajdziesz ją w grupie ikon po prawej stronie ekranu podstawowego (środkowa w górnym rzędzie). Po ustaleniu rasy, klasy, charakteru i cech oraz nadaniu imienia (wybór trzeba zatwierdzać ikoną "OK"), należy przystąpić do generowania następnej postaci, uprzednio zaznaczając kolejny wskaźnik (jeden z sześciu pod monitorem wyświetlającym twarze Twoich bohaterów). Nie będę tutaj proponował wyboru konkretnych postaci, ponieważ możliwości jest naprawdę sporo. Jedyne, o czym radzę nie zapominać, to stworzenie w drużynie przynajmniej jednego psionika. Kiedy skończysz tworzyć drużynę, koniecznie sformatuj pusty dysk (w grupie ikon - trzecia od lewej w trzecim rzędzie) i zgraj grę (w grupie ikon - trzecia od lewej w drugim rzędzie).

Po tych czynnościach przygotowawczych możesz przejść do gry właściwej. W głównej mierze będziesz korzystał z sześciu ikon operacyjnych zgrupowanych w dwóch rzędach w dolnej części ekranu. Ponieważ na różnych ekranach są one ułożone w różnej kolejności, opiszę je według ich oznaczeń. I tak poszczególne ikony przeniosą Cię na:

1. ***Oko*** - ekran czarów.
2. ***Labirynt*** - ekran danego rejonu (3D).
3. ***Młotek*** - ekran wyposażenia.
4. ***Czaszka*** - ekran bitwy.
5. ***Glob*** - ekran mapy świata.
6. ***Układ scalony*** - ekran komputera.

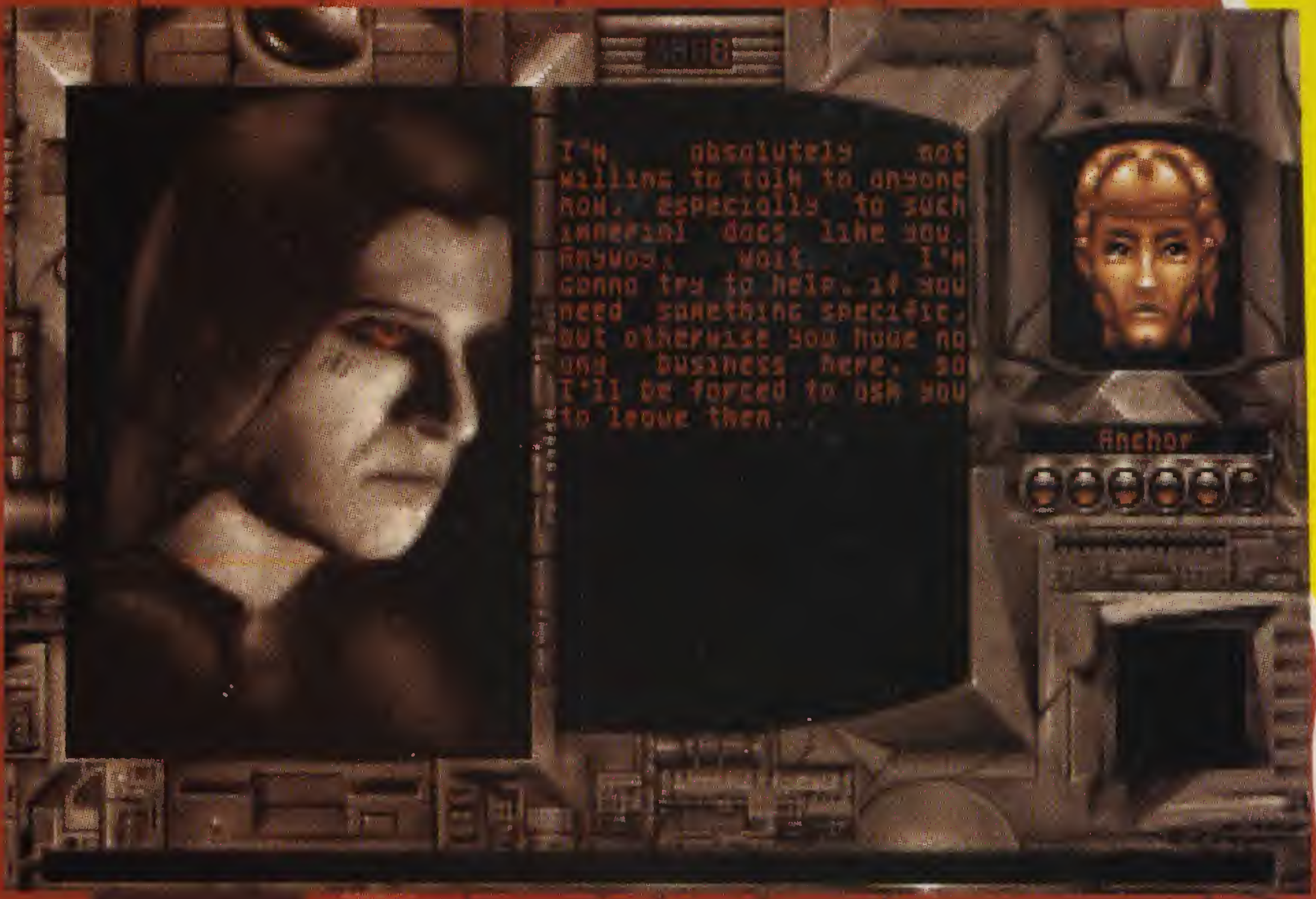
Uwaga, z dowolnego ekranu można powrócić do podstawowego poprzez kliknięcie PPM. I jeszcze jedno, jeśli znuży Cię oglądanie komunikatu przepływającego w oknie informacyjnym u dołu ekranu, możesz przyspieszyć jego bieg klawiszem "-" (jedno lub dwa uderzenia). Powrót do normalnego stanu odbywa się za pomocą klawisza "=".

Gra toczy się na trzech płaszczyznach. Pierwsza obejmuje charakterystyczne elementy role-playing, druga - walkę, trzecia natomiast - obsługę komputera i działania w sieci. Właśnie ta ostatnia płaszczyzna, choć znacznie utrudnia rozgrywkę, stanowi jednocześnie o atrakcyjności programu. Warto tu także wspomnieć, że wymagana jest przynajmniej średnia znajomość języka angielskiego. Nie chodzi tylko o napisy informacyjne u dołu każdego z ekranów pojawiające się przy najechaniu kursorem na daną ikonę, ale także o fabułę ujawniającą się w trakcie gry, a podaną w tym właśnie języku (no, chyba, że ktoś się uprze i zagra, polegając na własnej intuicji).

Przejdźmy do szczegółowszego omówienia poszczególnych płaszczyzn. Na pierwszej, role-playingowej, głównymi działaniami są: tworzenie czarów psionicznych (ekran czarów), obsługa ekwipunku członków drużyny (ekran plecaka), podróżowanie po świecie (ekran mapy świata) oraz podróżowanie po konkretnych rejonach (ekran 3D).



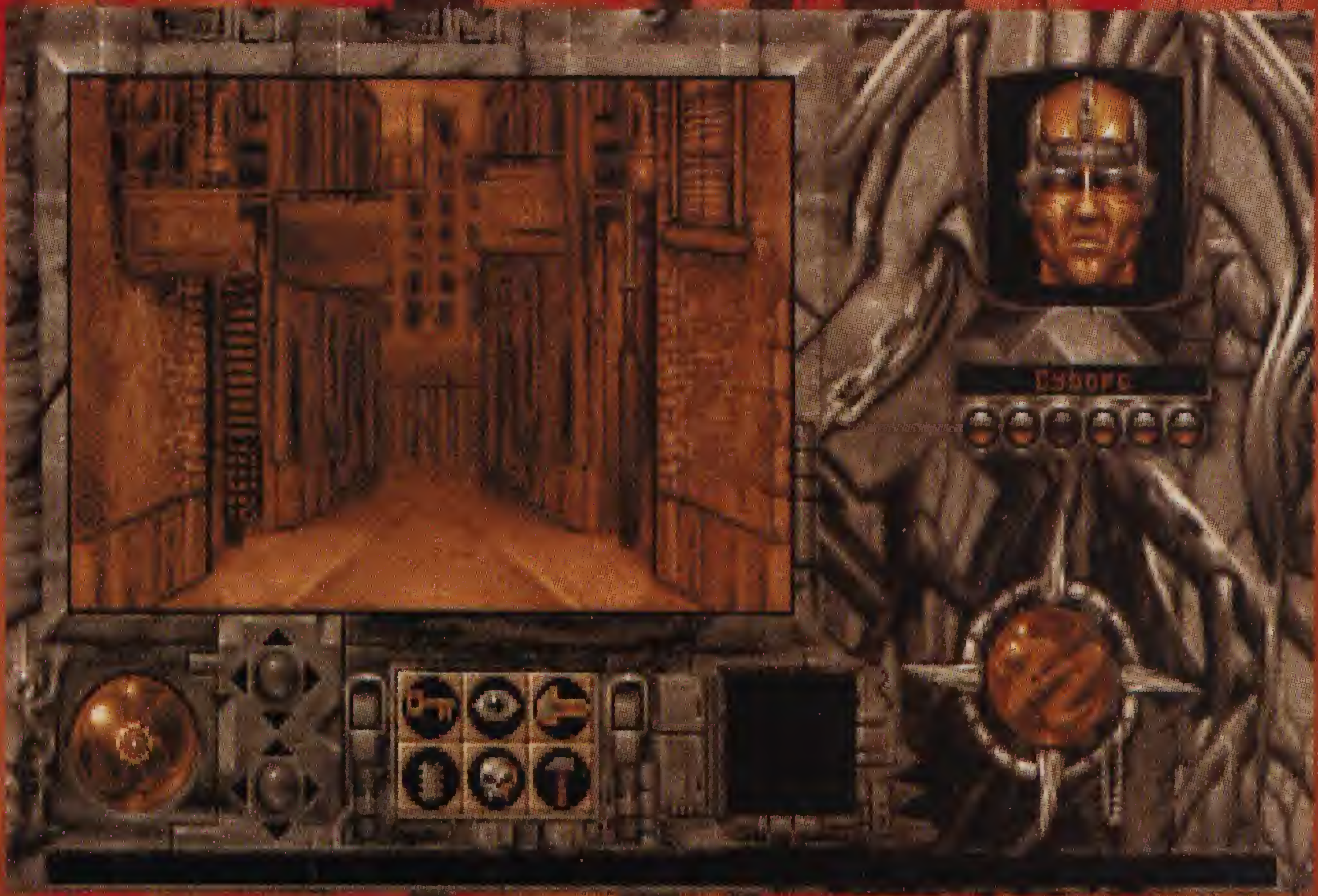
Ekran czarów służy do tworzenia czarów psionicznych. Oczywiście, nie chodzi tu o jakąś tam magię, ale o naukową metodę posługiwania się siłami psychotronicznymi. U dołu tego ekranu znajdują się kolejne ikony operacyjne. Zaczynając od lewej, oznaczają: tworzenie czarów, wybór czaru do użycia, wyświetlenie listy czarów, charakterystyka wybranego czaru, usunięcie czaru, wyjście z danej operacji. Aby stworzyć czar, należy kliknąć LPM na pierwszą ikonę (ikona operacyjna - tworzenie czarów), a kiedy pojawi się czteropolowe okno - wklikać odpowiednie ikony z ich grupy po prawej stronie ekranu. Potem tylko wystarczy nadać czarowi odpowiedni charakter działania (ring, tunnel, storm, field), zaznaczyć go jako aktywny (ikona operacyjna - wybór czaru do użycia) i sprawa załatwiona. Warto tu wspomnieć, że psychotroniką może się zabawiać tylko psionik (monitor kontrolny w prawym dolnym rogu zawiera brązową gwiazdę) oraz że poszczególne czary przyporządkowane są odpowiedniej klasie.



Ekran wyposażenia pozwala przejrzeć cały sprzęt, jakim dysponuje drużyna. Aby sprawdzić wyposażenie danego członka, należy wybrać odpowiednią osobę (jak w przypadku tworzenia charakterów). Okna umieszczone po lewej stronie przyporządkowane są kolejno: plecakowi, głowie, lewej ręce, prawej ręce, torsowi, nogom. Nad oknami znajdują się strzałki, które pokazują następny przedmiot (np. w plecaku). Okno z prawej strony u dołu oznacza wyjęcie przedmiotu - można go wówczas przekazać osobie postronnej (należy przejść na ekran podstawowy i kliknąć na przedmiot) lub poznać jego właściwości (trzeba przejść na ekran komputera i wpisać "*analyse*". Powtórne kliknięcie w tym oknie spowoduje wyrzucenie przedmiotu. Zabranie go z powrotem odbywa się poprzez kliknięcie w odpowiednim oknie z lewej strony.

Ekran mapy świata służy do przemieszczania się drużyny na duże odległości, pomiędzy poszczególnymi lokalizacjami (rejonami). Poruszasz się drogami, korzystając ze wskaźników po lewej stronie ekranu. W momencie dotarcia do jakiejś osady musisz zatwierdzić chęć wejścia do niej (klawisz "Y" lub "N").

Ekran danego rejonu (3D) jest czymś w rodzaju uproszczonego dungeona. Wędrujesz na nim po labiryncie uliczek bądź korytarzy, napotykając na swojej drodze różne przeszkody. Do przemieszczania się drużyny służy "róża wiatrów" z prawej strony ekranu. Możesz też skorzystać z klawiatury numerycznej (klawisze 4, 5, 6, 7, 8, 9). Należy jeszcze dodać, że wśród ikon operacynych pojawia się dodatkowa (klucz) pozwalająca otwierać drzwi.



Druga płaszczyzna to walka. Odbywa się ona na ekranie walki, który przypomina nieco ten z serii ***Forgotten Realms*** (np. ***Pool of Radiance***). Tutaj charakter Twoich zmagań jest zgoła inny. Twoim zadaniem jest zniszczyć przeciwnika, zanim on zniszczy Ciebie - najlepiej przy jak najmniejszych stratach własnych. Na ekran walki przechodzi się, klikając na ikonę z czaszką. Uwaga, przejście możliwe jest tylko w przypadku spotkania z wrogiem. Działania bojowe odbywają się za pomocą kolejnych ikon operacyjnych znajdujących się pod widokiem pola walki oraz "róży wiatrów" z prawej strony ekranu lub (wymiennie) myszki. Ikony oznaczają:

1. **Szara błyskawica** - atak konwencjonalny. Użycie broni konwencjonalnej. Działa w lini prostej, przez pola wolne od przeszkód.
2. **Brązowa błyskawica** - atak psioniczny. Użycie aktywnego czaru psionicznego. Działa w zależności od wybranego charakteru. Uwaga, może także uderzyć (niechcący) we współtowarzysza.
3. **Apteczka** - leczenie. Działa w promieniu jednego pola od leczącego. Użycie możliwe jest tylko przez osobę posiadającą zestaw pierwszej pomocy.
4. **Klepsydra** - zakończenie działania.
5. **Skrzyżowane pałki** - przerwanie aktualnego. Wycofanie się z ostatniego polecenia i możliwość wydania nowego w tej samej turze.
6. **Szara strzałka** - obrona przed atakiem konwencjonalnym.
7. **Brązowa strzałka** - obrona przed atakiem psionicznym.

8. **Oko** - przejście na ekran czarów. Możliwość uaktywnienia czaru (przygotowanie go do użycia). Uwaga, podczas walki nie można tworzyć nowych czarów.

9. **Młotek** - przejście na ekran wyposażenia. Możliwość usunięcia lub zebrania wyposażenia.

10. **Układ scalony** - przejście na ekran komputera.

Walka odbywa się w turach, jednak nie tylko one decydują o zakresie działań Twoich bohaterów, a wskaźnik znajdujący się nad widokiem walki. Zapas energii możesz np. zużyć wyłącznie na chodzenie, ale też na chodzenie i na walkę. Zresztą możliwości jest znacznie więcej. Kliknięcie na wybraną ikonę operacyjną pozwoli potem (!) wykonać postaci polecenie w tej samej bądź w następnej turze (w zależności, ile zużyłeś energii). Przemieszczenie bądź wybranie celu ataku odbywa się za pomocą "róży wiatrów" z prawej strony ekranu (wymiennie możesz użyć myszki). Jeśli nie wiesz, która postać jest aktywna, kliknij na oś (środek) "róży wiatrów", a postać zamiga i ukaże się jej twarz.

Trzecia płaszczyzna to obsługa komputera i działania w sieci. Tu sprawa jest o tyle prosta, że wystarczy wpisać komendę "help", aby poznać dostępne opcje i ich koszt. Dla wyjaśnienia powiem, że rozmowa odbywa się właśnie na tym ekranie (komendy "talk" oraz "ask", przy czym w ostatniej trzeba jeszcze dopisać pytanie-słowo, np. "netcode"). Warto też zaznaczyć, że opcje oznaczone kropką dotyczą działań w sieci (połączenie możliwe jest tylko w terminalach znajdujących się najczęściej w pomieszczeniach). Po wejściu do sieci (komenda "login") najlepiej od razu wpisać komendę "dir", co spowoduje ukazanie się nazw wszystkich plików. Żeby dotrzeć do właściwego, musisz wyjść z komendy "dir", naciskając klawisz "Enter" i wpisać wybraną nazwę. Po zakończeniu działań w sieci należy z niej wyjść (komenda "logout"). Na zakończenie ukaże się jeszcze ostateczny koszt połączenie (bo to, niestety, kosztuje), którym zostanie obciążony (automatycznie) członek drużyny w niej pracujący. Uwaga, brak forsy oznacza kłopoty.

LISTA CZARÓW

Oto kolejność ich wpisywania:

1. 3, 8.
2. 8,34, 39.
3. 11, 36, 22, 34.
4. 38, 39.
5. 9, 29, 20.
6. 16, 7, 4, 40.
7. 2, 19.
8. 33, 24, 15.
9. 1, 6, 16, 40.
10. 9, 29.
11. 27, 18, 5.
12. 12, 23, 4, 40.
13. 34, 40.
14. 18, 9, 10.
15. 36, 13, 20, 30.
16. 7, 28.
17. 32, 13, 9.
18. 18, 37, 28, 19.
19. 31, 27.
20. 32, 25, 30.
21. 11, 16, 38, 35.
22. 3, 13.
23. 13, 33, 15.
24. 12, 19, 25, 30.
25. 18, 39.
26. 22, 3, 19.
27. 6, 21, 38, 5.
28. 31, 20.
29. 13, 19, 20.
30. 1, 21, 26, 8.
31. 12, 19.
32. 7, 19, 15.
33. 1, 24, 39.
34. 39, 10, 20.
35. 16, 21, 17, 32.
36. 32, 20.
37. 2, 5, 30.
38. 23, 29, 5.
39. 19, 5, 40.
40. 9, 3, 23, 14.



Perihelion niewątpliwie jest grą ciekawą. Stylowa oprawa graficzna (przypominająca nieco Speedball 2) oraz doskonała muzyka tworzą niepowtarzalny klimat. Także fabuła utrzymana w klasycznej konwencji cyberpunku (wreszcie się udało) zasługuje na pochwałę. By wszystkie te walory docenić, wystarczy już choćby obejrzeć fenomenalną wręcz introdukcję. Niestety, nie oznacza to, że gra nie posiada wad. Pierwsza i najważniesza to ta, że mimo obietnic Perihelion tak naprawdę nie jest grą role-playing, albo - jest nią nie tylko (bo w końcu posiada takie elementy, jak tworzenie drużyny). Cała fabuła zbudowana została, uwaga, na bazie klasycznej przygodówki. Znaczy to, że wszystko musisz (!) robić w odpowiedniej kolejności, odkładając swoją inwencję na półkę. Drugą, pośledniejszą wadą, ale która potrafi naprawdę zdenerwować, jest niedopracowany system walki. Wiele bitew sprowadza się do walki w obronie i z ukrycia, a każdy kontratak powoduje brzemienne w skutkach straty. Prawdziwy strateg dostałby tutaj apopleksji. To właśnie z powodu tych dwóch wad moja pierwotna ocena musiała zostać zaniżona - a szkoda, gdyż gra mogła stanowić niedościgniony wzór.

Niemniej zachęcam wszystkich do zaznajomienia się z programem, bo co by o grze nie mówić, stanowi ona swego rodzaju fenomen na rynku software'owym. Zaś tych, którym wspomniane mankamenty nie przeszkadzają, po prostu namawiam do zagrania.

Boss





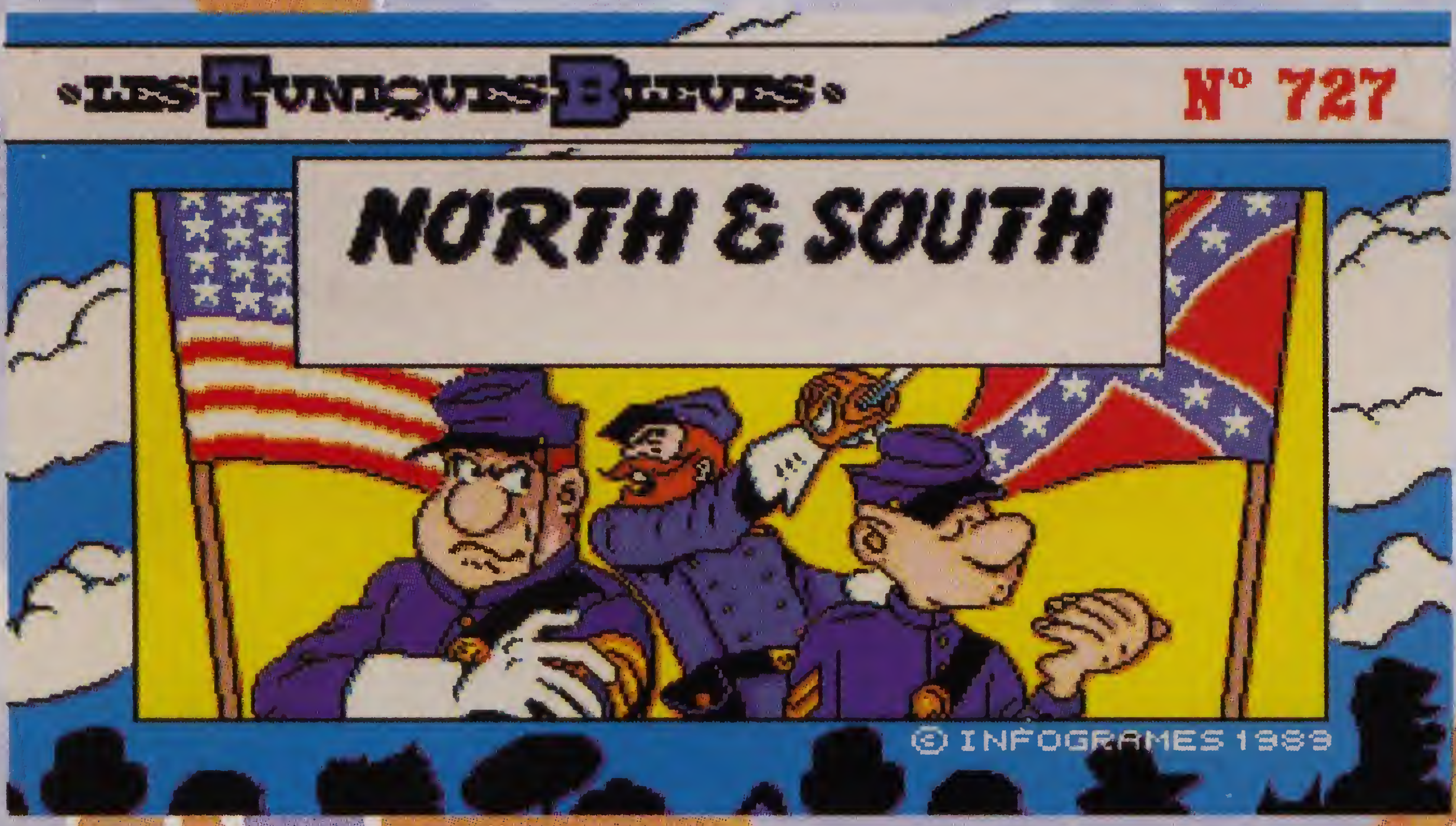
ROLE - PLAYING

70%

PC

386, VGA
SoudBlaster

1 MB RAM



Producent: Infogrames

Secesja stanów południowych była ostatnią wojną, jaka miała miejsce w Stanach Zjednoczonych. Trwała 4 lata i wykazywała już cechy wojny nowoczesnej, tzn. zwyciężała strona posiadająca większy potencjał ludzki i przemysłowy. Tematem tej wojny w grach komputerowych zajęli się jako pierwsi programiści z **Infogrames** w roku 1989, wydając absolutny (ówcześnie) hit - **North & South**.

Gra jest bardzo udanym połączeniem gry strategicznej i po części zręcznościowej. Mimo że jest stara, nie doczekała się jeszcze porządnego opisu na łamach ktoregoś z pism (nie licząc TS 4). Opisując **North & South**, postaram się wypełnić wspomnianą lukę i przypominam tę niemal już legendarną grę.

MENU

Po wybraniu wersji językowej z menu wstępnego konfigurujesz dalej grę z menu głównego. Na menu główne składą się 9 ikon i są to kolejno:

1. **Ikony (dwie) wyboru grającego:**
   - ***symbol dysku*** (komputer) lub symbol flagi (człowiek);
   - ***kapral, sierżant, generał*** - stopień trudności.
2. **Ikona Indianina** - uwzględnia ruchy narodowowyzwoleńcze Indian i Meksykanów.
3. **Ikona burzy** - uwzględnia warunki pogodowe.
4. **Ikona statku** - umożliwia otrzymanie nowej armii (przepływa morzem) stronie aktualnie kontrolującej stan North Carolina.
5. **Ikona zmiany urządzenia sterującego** - joystick, mysz, klawiatura.
6. **Ikona walki** - umożliwia rozstrzyganie walki przez komputer.
7. **Ikona roku** - umożliwia wybór jednej z czterech kampanii.
8. **Ikona GO** - po jej wybraniu fotograf robi zdjęcie z efektownym flashem, zatwierdzając tym samym Twój wybór.

MAPA

Jest podzielona na stany, z których każdy odpowiada jednemu polu. Na mapie znajdują się także forty (5) połączone linią kolejową. O przynależności danego stanu informuje Cię znajdująca się na nim flaga. Jeżeli jej nie ma, stan nie został jeszcze zajęty. Zajęcie stanu odbywa się przez wkroczenie na jego teren Twojej armii (po usunięciu ewentualnych wrogich wojsk i załogi fortu). Pamiętaj, aby na początku każdej kampanii zdobyć jak największe terytorium, gdyż później walka o każdy stan jest ciężka i kosztowna. Należy zwrócić uwagę na znaczenie stanu North Carolina. Właśnie tam co parę miesięcy przypływa na statku cała armia (nie wiadomo skąd - emigranci?). Jest to o tyle ważne, że armia ta "jest za darmo" i wystarczy posiadać ten stan, aby służyła ona Tobie. Czas w grze jest podzielony na miesiące. Armie obu stron przedstawiono w postaci żołnierzy w odpowiednich mundurach (niebieskie dla Północy, szare dla Południa). Każda armia (bez względu na wielkość) może w trakcie jednego miesiąca przemieścić się ruchem jednopolowym między stanami, które mają wspólną (choćby niewielką) granicę.

FORTY

Mają ogromne znaczenie dla przebiegu wojny. Posiadanie ich (przynajmniej dwóch) jest niezbędnym elementem w grze. Głównym celem każdej Twojej akcji powinny być forty wroga, gdyż to one zapewniają stały dopływ funduszy na zakup armii. Strona pozbawiona fortów nie może liczyć na posiłki, co jest równoznaczne z klęską. Zdobycie lub uratowanie fortu jest często punktem zwrotnym w całej kampanii. Fakt ten zmienia radykalnie sytuację walczących: pokonany musi teraz odbić fort za wszelką cenę i jednocześnie rozbić ostatnie armie wroga.

Sposób zdobywania fortów może wielu zaskoczyć, ponieważ gra staje się wówczas zwykłą zręcznościówką, gdzie potrzebna jest małpia wprawa i trochę sprytu. Myślę, że można wybaczyć to uproszczenie programistom, mając na uwadze rok produkcji gry. Zdobycie fortu jest możliwe po dotarciu do niego Twojej armii. Oblegający jest samotnym żołnierzem, który musi przed czasem dobiec do drzewca i zmienić na nim flagę na swoją. Wszystko byłoby proste, gdyby nie przeszkody, jakie na niego czekają:



obrońcy fortu, ich psy, skrzynki z dynamitem, wyrwy w murach itd. Jeżeli Twój bohater zdąży przed czasem, twierdza jest zdobyta, jeżeli nie - armia wraca do stanu, z którego przybyła.

LINIE KOLEJOWE

Stanowią nie mniej ważny element w grze. Aby pociąg z podatkami mógł kursować, niezbędne są dwa forty połączone linią kolejową. Należy pamiętać, aby wszystkie stany, przez które biegnie linia, były pod Twoją kontrolą. W przeciwnym przypadku pociąg nie będzie kursował. Zdobycie linii oznacza po prostu zajęcie stanu, przez który przebiega. Jeżeli wroga armia znajduje się na linii, pociąg i tak będzie kursował, jednak zanim dojedzie do fortu docelowego - będzie celem ataku armii znajdującej się na jego drodze. Atak na pociąg jest także sekwencją zręcznościową, a jego przebieg nie różni się zbytnio od zdobycia fortu. Gdy zdobycie nie powiedzie się, pociąg ruszy dalej, dowożąc podatki. Jeżeli go jednak zdobędziesz, dochody wroga zasilą Twoją kasę.

PODATKI

Dzięki nim uzyskujesz fundusze na nowe armie, których tak często brakuje na froncie. Aby ściągnąć podatki, należy posiadać dwa forty połączone linią kolejową. Pieniądze zbierasz co miesiąc w postaci worków dolarów. Wielkość zebranych funduszy zależy od liczby posiadanych stanów. Na zakup standardowej armii (6 jednostek piechoty, 3 jednostki kawalerii, jedna bateria artylerii) potrzeba 5 worków dolarów. Po zebraniu tej sumy masz możliwość zwerbowania armii na podświetlonych stanach.

BURZA, INDIANIE, MEKSYKANIE

Burza przemieszcza się dwa razy na miesiąc ruchem jednopolowym. Jej symbolem jest czarna chmura z deszczem i piorunami. Jeżeli burza znajdzie się nad armią w czasie Twojej kolejki, tracisz ruch przysługujący tej armii. U przeciwnika ten chwilowy przestój musisz bezwzględnie wykorzystać.

Walcząc o zachodnie stany, należy pamiętać, że żyją tam również inne narodowości, które egzekwują swoje prawa siłą. Obecności Indian i Meksykanów nie należy lekceważyć, gdyż ich ataki, choć nieregularne, są bardzo niebezpieczne. Atak może nastąpić, gdy:

- w którymś ze stanów zachodnich miała miejsce bitwa;
- w zachodnim stanie zwerbowano armię;
- któraś z armii zbyt długo przebywa w zachodnim stanie.

Atak Meksykanów następuje przy tych samych warunkach, ale dotyczy tylko stanu Teksas. Przy ataku zawsze ponosisz klęskę i tracisz 6 piechurów, 3 kawalerzystów i 1 armatę.

BITWA

Do bitwy dochodzi w momencie spotkania dwóch wrogich armii w jednym stanie. Bitwa może mieć miejsce na dwóch terenach:

a) ***teren czysty*** - żadnych przeszkód z wyjątkiem paru drzewek i domków, co stwarza znakomite warunki dla kawalerii i piechoty, choć jednocześnie powoduje, że artyleria jest tu prawie bezużyteczna ze względu na duże możliwości manewrowe ostrzeliwanych oddziałów;

b) ***teren przedzielony rzeką lub kanionem*** - najważniejszym elementem tego terenu jest most, wokół którego toczy się większość walk, więc artyleria jako broń o dużym zasięgu jest tu bardzo przydatna, zaś kawaleria na niewiele się przydaje, gdyż kierunek jej ataku musi prowadzić przez most, przy którym wystarczy mieć choć jednego piechura, by atak się nie powiódł. Istnieje także możliwość przejścia rzeki brodem, a kanionu kamiennym mostem.

W **North & South** wyróżnia się 3 formacje.

1. **Piechota** - jej podstawową zaletą jest silny ogień, a podstawową wadą - niewielka prędkość i manewrowość. Odpowiednio wykorzystana **piechota** na czystym terenie może przynieść szybkie zwycięstwo, jednak w rękach niedoświadczonego dowódcy stanowi łatwy cel dla artylerii przeciwnika. Piechota może przyjąć dwa rodzaje szyków:

- ***marszowy*** (zmiana z rozwiniętego: joystick do tyłu) - służy do szybkiego przemieszczenia się, ale nie ma możliwości walki w tym szyku;
- ***rozwinięty*** (zmiana z marszowego: fire) - tylko ten szyk umożliwia prowadzenie ognia, jednak w szyku tym nie ma możliwości ruchu do tyłu (najpierw trzeba zmienić szyk na marszowy).

2. **Kawaleria** - bardzo szybka i zwrotna formacja. Zaskakujący atak na skrzydło **kawalerią** może przynieść szybkie rozstrzygnięcie bitwy na korzyść atakującego. Jednak spotkanie bezpośrednie **kawalerii** z ***piechotą*** kończy się zazwyczaj tragicznie, gdyż **kawalerzystów** jest mniej i nie posiadają broni palnej. Szyki kawalerii są takie same jak ***piechoty***.

3. **Artyleria** - może poruszać się tylko w pionie (dość szybko). Nie posiada szyków. Artyleria zazwyczaj wykorzystywana jest w pierwszej fazie bitwy do unieszkodliwienia wrogiej bateri lub/i zadania jak największych strat reszcie jednostek, nim podejmą atak. Na czystym terenie lepiej jej nie używaj, lecz staraj się jej bronić. W terenie z rzeką lub kanionem najlepiej ustaw ją naprzeciw mostu.

Co robić, gdy atakują Cię w terenie "czystym"?

Piechota - najpierw silny ostrzał ***artylerii***. Jeżeli zostaną rozbici, wyślij ***kawalerię***, którą dokończ dzieła. Jeżeli po ostrzale zachowali zdolność bojową, musisz szukać ratunku w walce - **piechota** kontra **piechota**. Możesz spróbować przeprowadzić ryzykowny atak ***kawalerii*** na skrzydło atakującej **piechoty**



Kawaleria - najpierw krótki ostrzał (najwyżej 2 strzały). Teraz musisz tak manewrować *piechotą*, by zapędzić atakujących pod jej ogień: sukces murowany.

Artyleria - natychmiast odpowiedz ogniem i staraj się wyeliminować nieprzyjacielską baterię, zanim ona to zrobi z Tobą. Przy uniknięciu jej strzałów nie możesz dopuścić, by na linii ognia stanęły jednocześnie dwie formacje.

Co robić, gdy atakują Cię w terenie z mostem?

Piechota - musi atakować przez most, więc ustaw tam artylerię i strzelaj, ile się da! Gdy mimo wszystko przejdą, użyj **piechoty**.

Kawaleria - może atakować na moście drewnianym lub kamiennym. Musisz zostawić choćby jednego piechura u wylotu mostu i kiedy kawaleria będzie rzędem atakować, wystarczy tylko strzelać, gdyż przeciwnik nie ma możliwości uniknięcia strzałów.

Artyleria - jak artyleria wyżej.

Co robić, gdy dojdzie do bezpośredniego starcia?

Piechota-Piechota - bardzo krwawe i bezwzględne starcie. Często jest to przełomowa walka bitwy. Dużo zależy tu od szczęścia. Staraj się unikać ognia ciągłego, musisz zorientować się, w którym momencie wróg jest w Twoim zasięgu i wtedy otworzyć ogień. Poza tym staraj się być w takim starciu obrońcą, a nie atakującym.

Piechota-Kawaleria - zazwyczaj to kawaleria atakuje piechotę, choć zdarza się także sytuacja odwrotna. W tym przypadku musisz tak manewrować, by kawaleria znalazła się w zasięgu Twojego strzału. Nie możesz dopuścić, aby kawaleria zaatakowała Cię z boku.

Kawaleria-Piechota - musisz dostać się na flankę nieprzyjaciela, unikając jednocześnie jego ognia. Gdy Ci się to uda, przeciwnik staje się jest bezbronny.



Artyleria-Piechota - strzelaj celnie i jak najszybciej, ale z rozwagą. Pamiętaj, że masz tylko 10 salw.

Artyleria-Kawaleria - zrezygnuj z dalekiego ostrzału i dopuść kawalerię dość blisko. Jeden celny strzał powinien rozbić przeciwnika.

Piechota-Artyleria - unikaj strzałów, a gdy będziesz dostatecznie blisko - strzel.

Kawaleria-Artyleria - patrz: ***Kawaleria-Piechota***.

KAMPANIE

1861 - obaj gracze mają równe szanse i obaj powinni jak najszybciej zająć wolne stany i forty. Następnie należy doprowadzić do powstania linii kolejowej. Wynik bitwy o North Carolina może przesądzić o losach kampanii.

1862 - przygniatająca przewaga Południa. Południe musi po prostu rozstrzygnąć wojnę w bitwach, w których to będzie miało niewątpliwą przewagę. Północ, unikając walki, musi spróbować dotrzeć do linii kolejowej Południa i przerwać ją. Szanse Północy są nikłe i tylko doświadczeni gracze mają szansę rozegrać tę kampanię na korzyść Unii.

1863 - równe szanse obu stron. Dużo zależy od pomysłowości dowódców i (niestety) od wyników wszystkich bitew. Obie strony muszą dążyć do opanowania stanu North Carolina. Wynik tej bitwy może przesądzić o losach kampanii. W tym przypadku możesz polegać tylko na sobie - swoich zdolnościach strategicznych i taktycznych.

1864 - tym razem przewaga Północy, która powinna dążyć do opanowania wybrzeża. Poprowadzi to do wyniszczających bitew, ale Północ może szybciej liczyć na posiłki.

KILKA PORAD

1. Przy zajmowaniu stanów, kiedy masz do wyboru: zająć stan neutralny lub wroga, wybieraj raczej to drugie, ponieważ w ten sposób powiększasz swoje terytorium, pomniejszając jednocześnie terytorium wroga.

2. O wiele łatwiej odciąć przeciwnika od podatków, zajmując linię kolejową, a nie fort. W ten sposób unikasz długiego i ryzykownego oblężenia.

3. Warto wiedzieć, że w grze najważniejszymi terenami walk są 3 "korytarze" prowadzące z Południa na Północ. To właśnie nimi stosunkowo najłatwiej można dostać się do linii kolejowej przeciwnika. Są to "korytarze":

- *wschodni* - prowadzi wzdłuż wybrzeża, zaś armia, która zwyciężyła w walce o North Carolina może z powodzeniem atakować linię kolejową wroga;
- *centralny* - prowadzi przez najważniejszy stan na mapie: Tennessee i jest to najkrótsza droga z południa na północ;
- *zachodni* - prowadzi wzdłuż zachodniej linii kolejowej i jest ważny ze względu na obecność na nim aż 3 fortów, których zdobycie ich umożliwia szybkie zwycięstwo.

Staraj się we wszystkich tych "korytarzach" mieć jakieś armie.

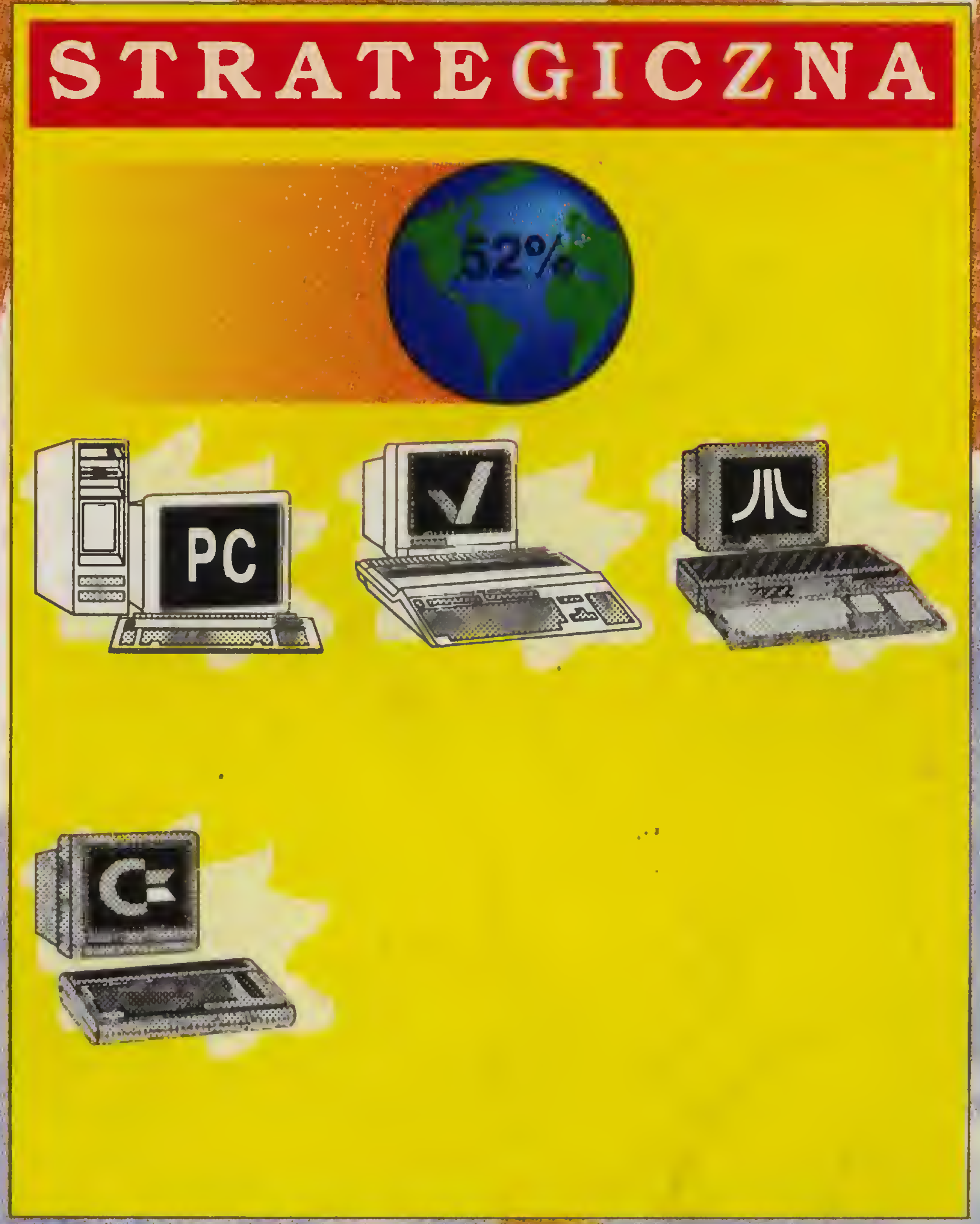
4. W wersji Commodore staraj się działać każdą armią oddzielnie (nie koncentruj ich), ponieważ ważniejsza jest w tym przypadku manewrowość. W wersji na IBM postaraj się mieć kilka większych armii.

ZAKOŃCZENIE

North & South może wydawać się prawdziwym strategom grą bardzo ubogą, która ze strategią ma niewiele wspólnego. Choć niechętnie, muszę się z tym zgodzić. Mimo wszystko program ten według mnie zasługuje na uznanie. Dopiero on pokazał prawdziwe możliwości graficzne komputerów 16-bitowych. Jeśli więc mówi się o klasyce gier komputerowych, niewątpliwie należy także wspomnieć o **North & South**.

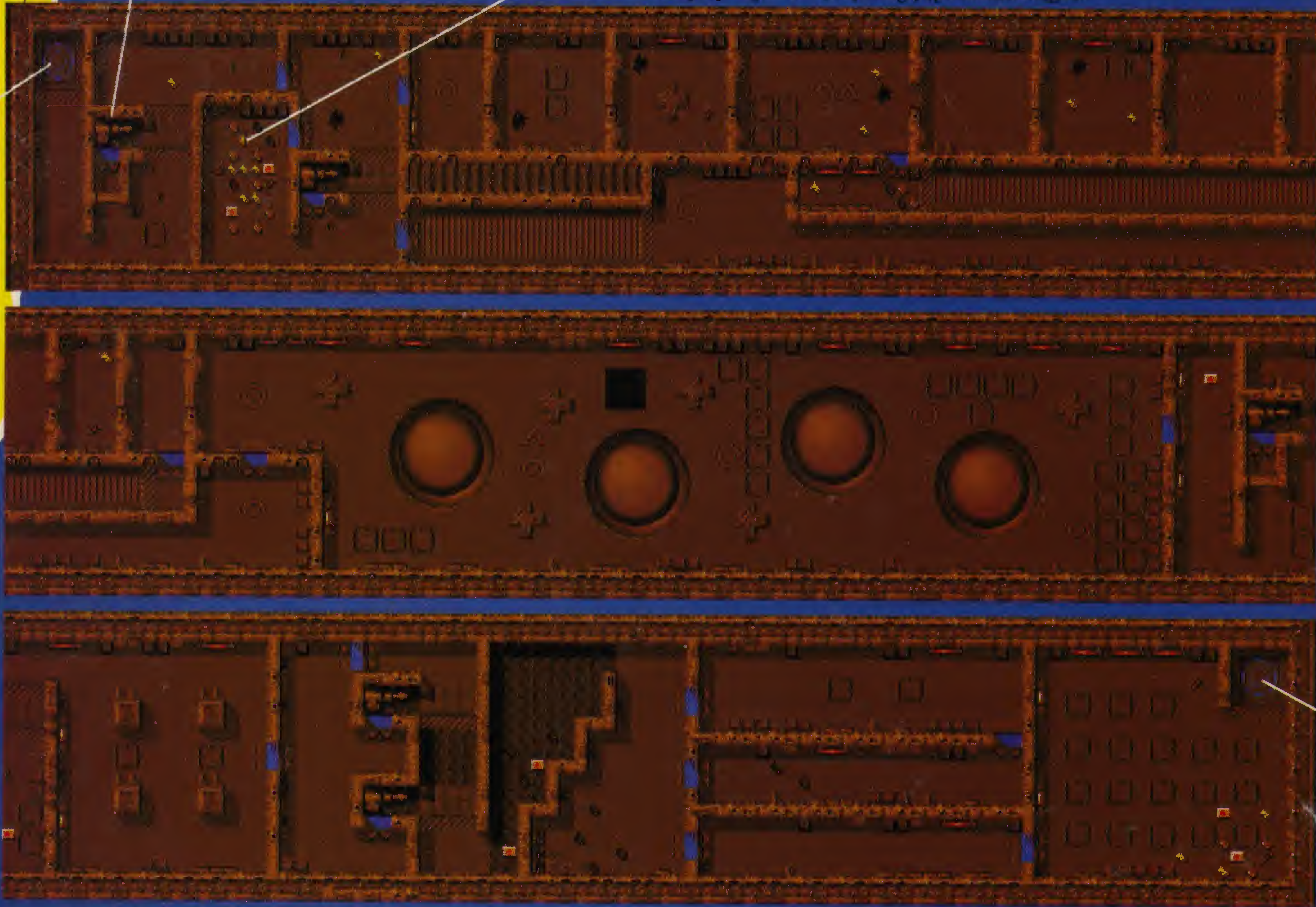
Łukasz Dominiak

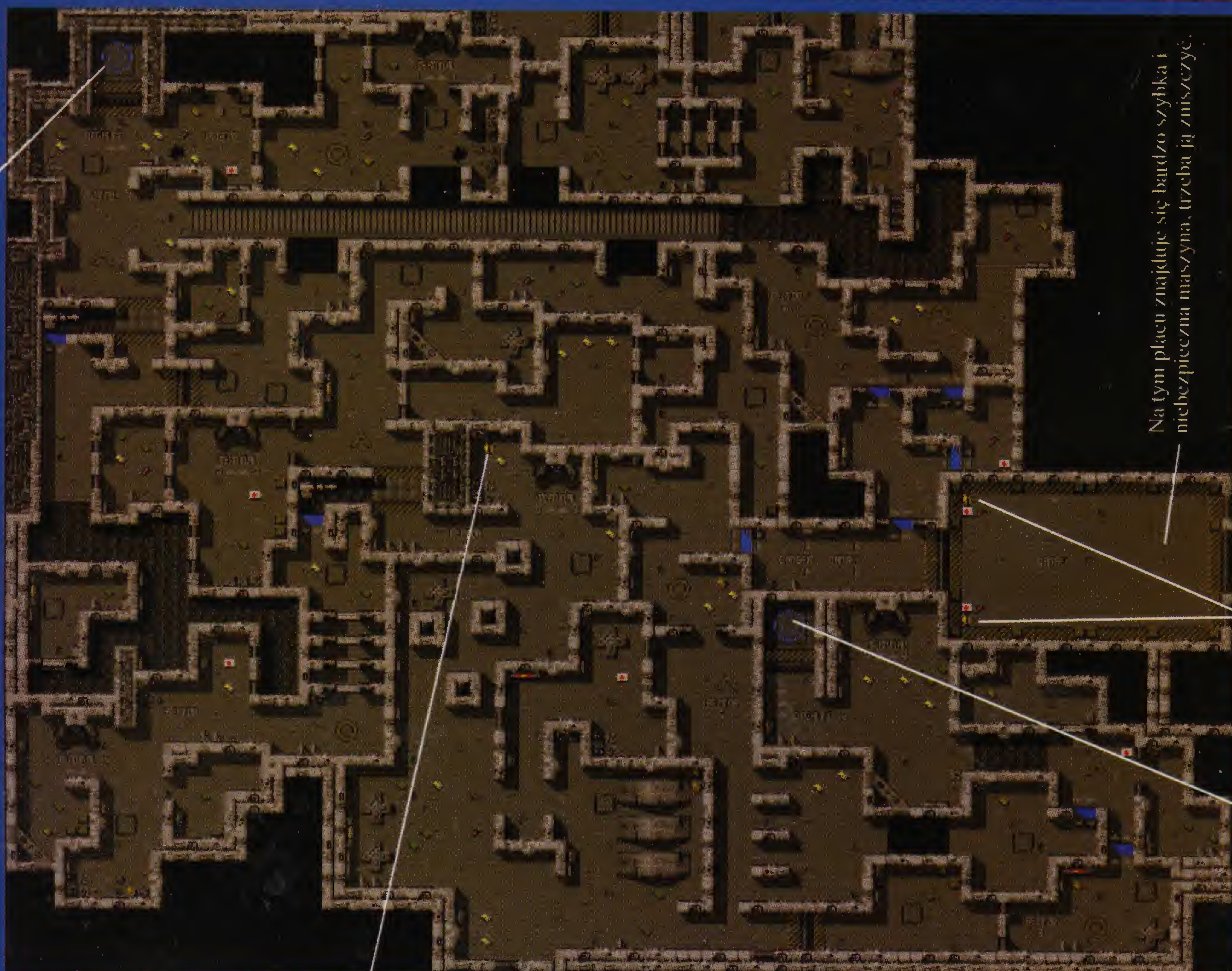
PS. Jeśli ktoś po tej grze odczuwa pewien niedosyt, gorąco polecam ***The Blue and the Gray*** opisywany w poprzednim numerze ŚGK.



ALIEN BREED II - Mapy

Kontynuacja z numeru poprzedniego





ALIEN BREED II - Mapy

POZIOM 13

Decklift startu i końca misji



Dodatkowe życie

POZIOM 14

Dodatkowe życie

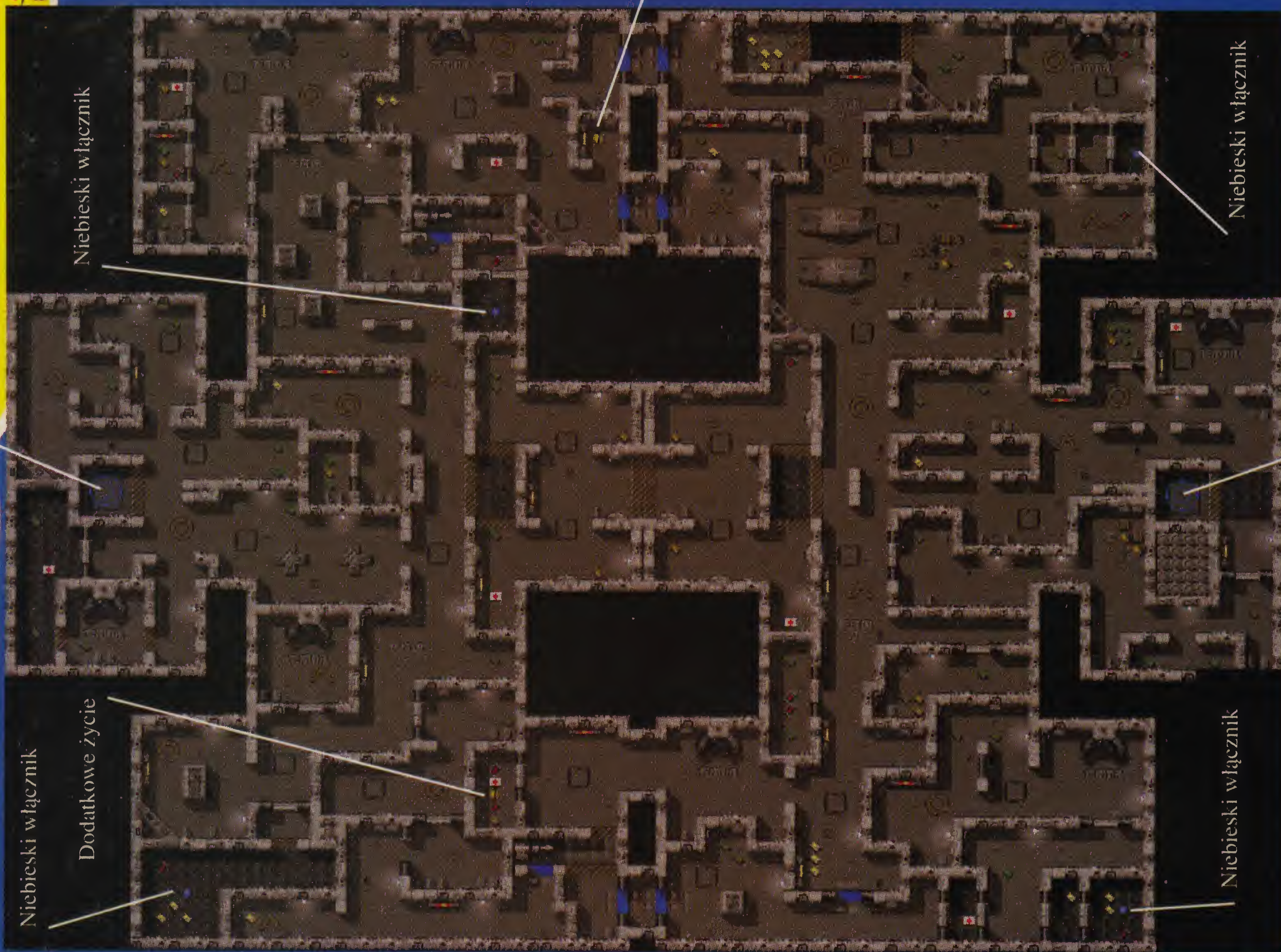


Decklift startu i końca misji

NIEBEZPIECZEŃSTWO - tunel laserowy

Bunkier

ALIEN BREED II - Mapy





POZIOM 11
Tunel łączący budynek naukowy z militarnym
Trzeba przebyć tunel jak najszybciej, uważając na działka laserowe. Unieszkodliwić je można, strzelając od strony drzwi jednokierunkowych.

POZIOM 12
Budynek militarny, piętro 1.
Nowy zautomatyzowany robot bojowy jest na wschodzie tego piętra. Trzeba go odnaleźć i zniszczyć. Potem uciec do windy.

POZIOM 13
Budynek militarny, piętro 2
To piętro jest specjalnie zabezpieczone pomieszczeniami skanującymi. Znajdują się one w rogach piętra. Należy odnaleźć te pomieszczenia i wejść tak, aby kolor kółka zmienił się z czerwonego na niebieski. Gdy włączy się alarm, trzeba powrócić do windy.

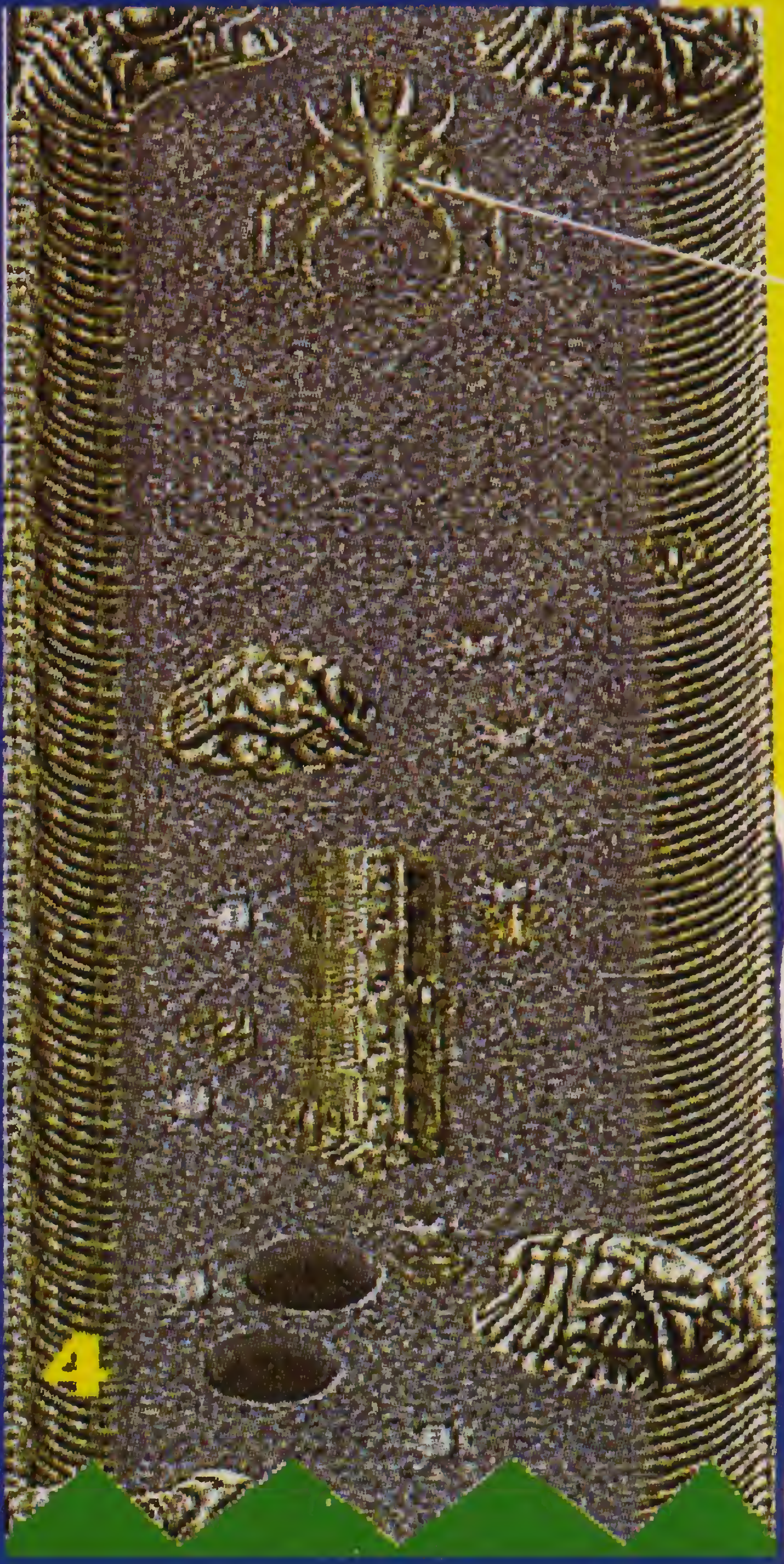
POZIOM 14
Budynek militarny, piętro 3
Korporacja poddawała ciężkim testom nowy automatyczny system obronny. Znajduje się on na tym piętrze w bunkrze. Zadanie polega na unieszkodliwieniu tego systemu poprzez zniszczenie niebieskich elementów.

POZIOM 15
Budynek militarny, piętro 4
Na tym piętrze trzeba znaleźć niebieskie włączniki zabezpieczające. Po znalezieniu ich uciekaj do windy.

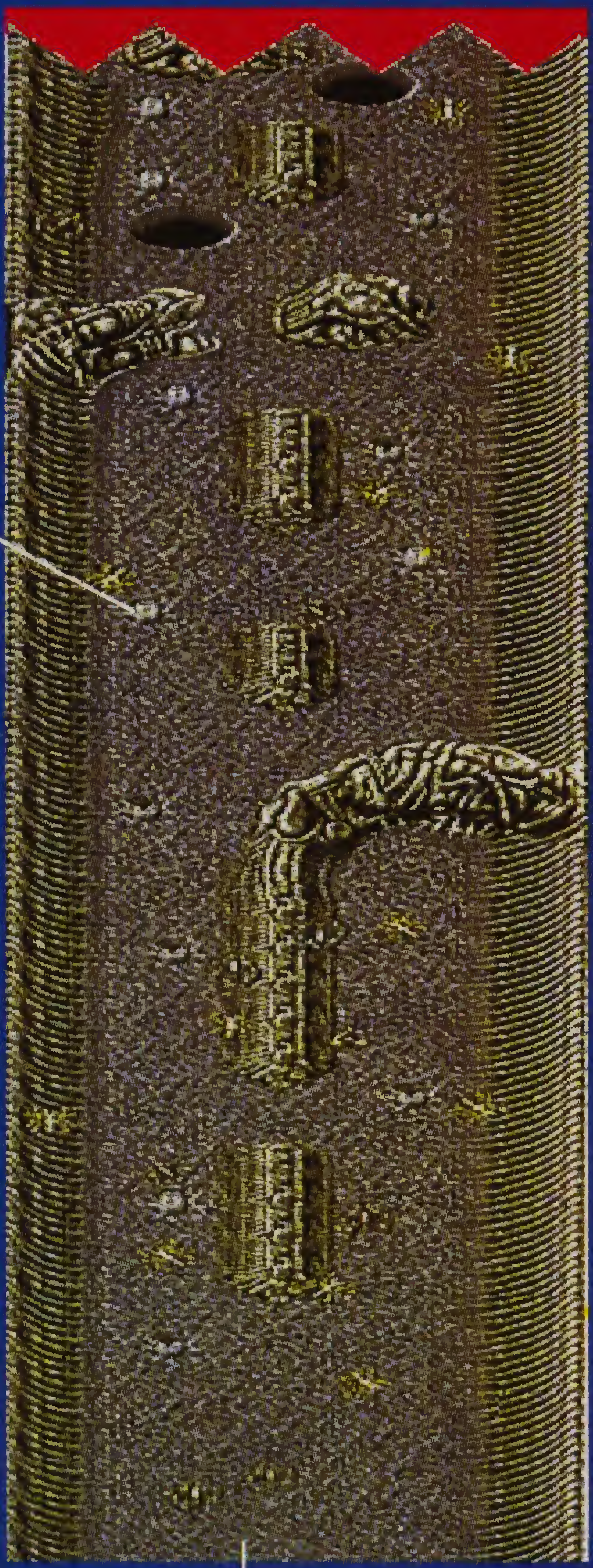
POZIOM 16
Plac między budynkami bazy
Po oczyszczeniu całej bazy stwierdziłeś, że obcy wychodzą z podziemi magazynu. Musisz tylko tam dotrzeć.

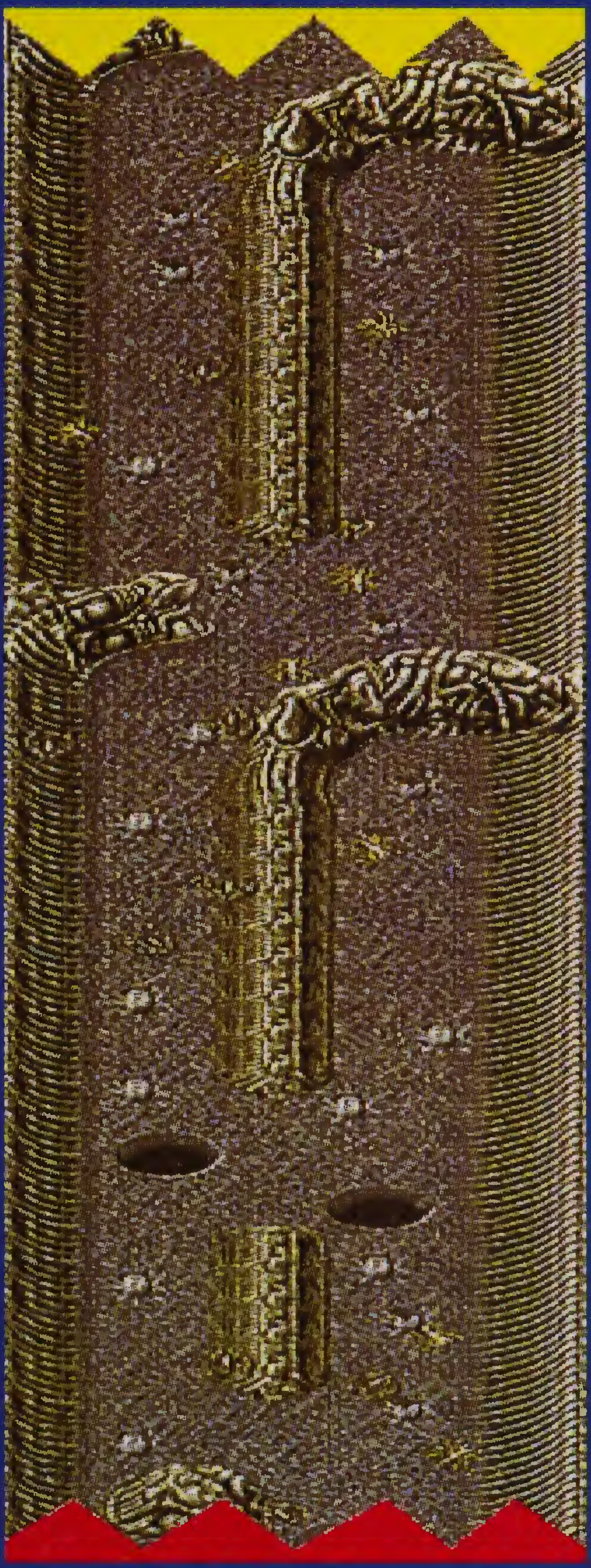
POZIOM 17
Tunel
Ten poziom nie jest rejestrowany przez komputer bazy i nie ma jego mapy na skanerze. Jest to długi tunel, na którego końcu znajdziesz przyczynę zagłady kolonii - Matkę obcych.

POWODZENIA!



Wielka Matka obcych.







To są jaja, z których wykluwają się obcy.

Drzwi, przez które nie można przejść

POZIOM 17

Miejsce startu



małe jest Piękne

Czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego lubimy gry komputerowe (chyba, że ktoś je katuje z nienawiści) i jakiego rodzaju gry cieszą się największą popularnością? Oczywiście, banałem byłoby odpowiedzieć, iż stanowią one ucieczkę od otaczającego nas dosyć podławego świata, pozwalają zapomnieć, że tato w wiezieniu (i nie wraca ranki i wieczory), mama pije, a siostra się puszcza. To samo bowiem dotyczy literatury (znaczy, nie, że w więzieniu, pije i się puszcza; to dotyczy literatów), a przede wszystkim rozwoju kinematografii ze szczególnym uwzględnieniem wideo. Pamiętam jak już lat temu wiele biadano, iż magnetowid ograniczy kontakty miedzyludzkie do wspólnego siedzenia przed ekranem telewizora. Gry komputerowe idą nawet dalej, bo już to siedzenie przed ekranem jest samotne, a rozmowy z innymi ludźmi można ograniczyć do wymiany poglądów na temat nowości, jakie pojawiają się na rynku.

Jeżeli odrzucimy jednak wątek eskapistyczny i uznamy go za oczywisty, coż nam pozostaje? Otoż po pewnym namyśle (krótkiem, bo dużo myśleć to ja nie lubiem) doszedłem do wniosku, że największą popularnością cieszą się gry, które starają się jak najdokładniej odwzorować rzeczywistość. Parę przykładów? Ależ proszę bardzo. Najsławniejsza obecnie gra telewizyjna w USA ***Mortal Combat*** (również w wersji na Amigę i PC) stara się oddać szczegóły walki z tak przerażającą dokładnością, iż musiano ją ocenzurować.

Do stworzenia symulatora firma ***MicroProse*** zatrudniła wielu specjalistów od lotnictwa, zarówno naukowców jak i pilotów. Obsługa programu ponoć nie rożni się (czy też rożni bardzo mało) od obsługi prawdziwego myśliwca. Krzyk palonego człowieka w programie ***Syndicate*** był tak realistyczny, iż na żądanie producenta programiści musieli go zmodyfikować.

Ale odwzorowywanie rzeczywistości to nie tylko dbałość o szczegóły, to również kreowanie logicznego i spójnego świata. Przyznam, że mam pewien uraz do gier przygodowych (może trafiłem po prostu na złe), gdyż wydaje mi się, że bohaterowie, aby dojść do celu, muszą wykonać mnóstwo działań nielogicznych i kłócących się ze zdrowym rozsądkiem {pozwolę sobie zacytować fragment opisu jednej z gier: "opluj drzwi (zaschnie Ci w gardle), użyj plamę wilgoci, opluj drzwi do skutku, opluj klamkę, opluj kabel zasilajacy, opluj wyłącznik, opluj szczelinę między drzwiami a podłogą". Przecież to brzmi jak bełkot chorego na ślinotok debila (zwracam uwagę, że nie mam pretensji do autora opisu, on po prostu tylko przedstawił, co należy w grze zrobić).

Zupełnie inaczej rzecz się ma w grach role-playing, ale tych prawdziwych, a nie komputerowych. Gry te tworzą światy o tak wysokim stopniu realności i komplikacji i tak wciągają młodych ludzi, iż zdarzały się przypadki samobójstwa spowodowanego faktem, że postać prowadzona przez gracza ginęła!

Komputerowe role-playing nie są w stanie oddać całego bogactwa i zasad prawdziwych role-playing, które w znaczącej części polegają na kształtowaniu stosunków pomiędzy graczami i właściwej interakcji z otaczającym ich światem. Ale widać już znaczącą poprawę w ostatnich latach (czy też nawet miesiącach, bo rynek komputerowy rozwija się tak szybko, że ciężko za nim nadążyć).

Zgodnie jednak z tytułem cyklu mowić mam o grach małych (w zeszłym numerze tłumaczyłem już, jak względne jest to pojęcie), a postanowiłem sobie również zwrócić uwagę na gry mniej znane. Tak więc, czy ktoś z Czytelników miał przyjemność obcowania z Magiczną Świecą (panie proszę o stonowanie entuzjazmu) czyli **Magic Candle 2**? Program zajmuje trzy dyskietki instalacyjne, a więc jest jeszcze stosunkowo mały - przynajmniej według ostatnich norm. Grafika nie należy do wyrafinowanych (wszyscy wiemy, jak wiele miejsca zajmują zbiory graficzne), ale świat stworzony przez ludzi z ***Electronic Arts*** zasługuje na uwagę. Jest to świat kompletny, a pod tym pojęciem rozumiem, że jest to świat miast, wiosek, kopalni, ruin, zamków, wież czarnoksiężników, labiryntów oraz świątyń, gdzie oddaje się hołd dobrym i złym bóstwom; świat pól, lasów, bagien i lodowców; świat zaludniony i żyjący własnym życiem; świat, który można przemierzyć nie tylko machając mieczem i rzucając czary, ale przede wszystkim rozmawiając z jego mieszkańcami; w końcu świat, gdzie nabywane doświadczenie jest określane nie tylko przez zmieniające się cechy bohaterów, ale przede wszystkim przez rzeczywistą wiedzę gracza na temat krainy, po której przyszło mu wędrować.

Gracz wyrusza w podróż, wybierając jedną z pięciu postaci, potem spotka kilkadziesiąt osób, które zechcą się do wyprawy przyłączyć, niektóre z czystego zamiłowania do przygód, niektóre po prostu dla forsy. Każdy z bohaterów **Magic Candle 2** posiada cechy (np. siła, lojalność, wytrzymałość, zręczność) i całe mnóstwo zdolności, poczynając od tych, które służą walce (ich rozwój następuje albo w czasie treningu, albo w trakcie używania), a kończąc na pływaniu, kupiectwie czy stolarce. Pierwszy raz spotkałem się z opcją, która umożliwia zatrudnienie postaci u rzemieślnika (np.kowala, jubilera czy krawca). Zostawiając ją u niego, potem wystarczy tylko przychodzić co jakiś czas i zbierać zarobione przez nią pieniądze. Oczywiście, niektórzy nie będą na tyle lojalni, aby ciężko pracować, podczas gdy reszta grupy przeżywa ekscytujące przygody.

Rzecz jasna program ma również wiele wad. Smutne doświadczenie uczy, że tak jak nie ma doskonałych ludzi (moja skromność czasem zdumiewa mnie samego), tak nie ma również doskonałych gier. Wspominałem już o nietęgiej grafice, można również powiedzieć o nadmiernym schematyzmie **Magic Candle 2**, a głównym zarzutem jest chyba jej ogromna łatwość. Cóż to bowiem za przyjemność, kiedy nie obcuje się na stałe ze strachem, a żaden z potworów nie jest na tyle potężny, aby zagrozić grupie. ***Bestiarium*** jest co prawda dość bogate (choć bez przesady), ale po stronie Zła nie walczą, niestety, ani wspaniali wojownicy, ani wyśmienici czarodzieje. Gdybyż to Zło było tak słabe w rzeczywistości!

W **Magic Candle 2** urocze są szczególiki. A to, że kto na polach lodowych nie ubrał się w futro, ten szybko opadnie z sił, a to, że kto nie ma w ekwipunku koca, nie odzyska na biwaku pełnej kondycji, a to, że słaba postać nie da rady władać ciężkim mieczem czy toporem. Ale te szczegóły nie zrekompensuja nam niestety faktu, iż "*Magiczna Świeca*" jest programem z poprzedniej epoki (choć zrobiono ją ledwie dwa lata temu!) i nie sądzę, aby potrafiła zainteresować kogoś, kto otarł się już o gry z wystrzałową grafiką. Ale przecież są jeszcze i tacy gracze, których nadal pasjonuje świat Krynnu (a tam już grafika jest wręcz podła). Jeżeli jednak od gry nie wymagamy rewelacyjnych efektów wizualnych czy dźwiękowych, to **Magic Candle 2** będzie z pewnością niezłą rozrywką. Niestety, tylko dla tych, którzy opanowali zasady języka angielskiego w stopniu ciut większym niż podstawowy. Nie radzę też grać bez oryginalnej instrukcji, gdyż wtedy większość czarów (a mnogo ich) jest niezrozumiała, jak również ciężko się domyślić, jaki zrobić użytek z niezwykle przydatnych ziółek. No i kilkanaście razy rozmówcy odwołują się do odpowiedniego paragrafu w instrukcji, stąd bez niej niełatwo pojąć, jakiż to właściwie jest cel tych wszystkich peregrynacji.

Szczerze przyznam, że im więcej mam do czynienia z grami, które tworzą świat kompletny lub chociaż w miarę kompletny, tym większe zastrzeżenia budzą we mnie programy typu ***Eye of the Beholder*** (a tak kiedyś lubiłem tę serię) czyli klaustrofobiczne labiryntówki ubogie w treść pomimo wielości zagadek, walk i potworów. Miłośnikom role-playing radzę zwrocić uwagę na opisywaną już na łamach ŚGK grę ***Darklands***. Program ten to rzecz ocierająca się o genialność, tyle tylko, że porównałbym go do alpejczyka, który w połowie przejazdu wypadł z trasy, więc i tak nie będzie nie tylko na podium, ale nawet sklasyfikowany.

I tak szczęściwie i cało dobrnęliśmy do końca. Za miesiąc kolejna pogadanka z cyklu "**Małe jest piękne**". A tak przy okazji, ciekaw jestem Waszych opinii na temat tej serii. Może wolelibyście inną tematykę, na przykład "Wielkie jest piękne" albo "Gigantyczne jest piękne". Słyszałem ostatnimi czasy o przygodówce, która wymaga procesora 586, i o symulatorze zajmującym przeszło 400 MB twardego dysku. Zboczenia są też piękne. O czym zawiadamia Was z radością:

Jacek Piekara

PIT STOP II

Producent: Epyx

Dla sporej grupy ludzi Formuła 1 to sport dostarczający wiele rozrywki. Próby przeniesienia na komputery osobiste tego najniebezpieczniejszego wyścigu podjęło się już kilka firm. Na C-64 tytuły bardziej znane to ***Slocs, Continental Circuit*** i ***Pit Stop***. Firma **Epyx** stworzyła kontynuację tego ostatniego i napisała grę **Pit Stop II**, zresztą bardzo udaną, moim zdaniem. W menu można ustalić poziom trudności, zaawansowanie komputera (w przypadku gry na 1 osobę),tor, na którym będziesz się ścigał (łącznie jest ich 6) i liczbę okrążeń (3, 6 lub 9). Po wpisaniu swojego imienia przystępujesz do właściwej gry. Przyspieszenie uzyskuje się wciskając FIRE i przechylając drążek joya do przodu, skręty - kierunkami lewo i prawo, a zwolnienie - w dół. Jeśli podczas wyścigu zbyt często będziesz się obijał o bandy lub inne bolidy, to Twoje opony zaczną się ścierać. Informuje Cię o tym kolor danej opony:

- *niebieski* - wszystko w porządu;
- *czerwony* - bądź ostrożny;
- *zielony* - powinieneś zjechać do boksu;
- *ciemnoczerwony* - jeszcze trochę, a wylądujesz na poboczu;
- *żółty* - daleko nie ujedziesz;
- *biały* - właśnie złapałeś gumę.

Jeżeli poziom wytrzymałości opon i stan paliwa jest mały, radzę Ci zjechać do boksu (znajduje się za linią startową) i tam dokonać wymiany opon oraz uzupełnić paliwo. Aby to wykonać, najeżdżasz kierownicą na gościa z wężem, naciskasz FIRE i doprowadzasz go do Twojego pojazdu. Podobnie wygląda sprawa z człowiekiem zmieniającym opony. Aby wymienić startą oponę, również wciskasz FIRE i podchodzisz do zapasowych dętek odpowiedniego wymiaru. Wracasz i zakładasz oponę z powrotem. Aby wyjechać z boksu, nastawiasz kursor na kierownicę i naciskasz FIRE. Jeśli nie możesz wyjechać, to ustaw ludka wymieniającego oponę za samochodem lub (i) przestań tankować.

Połamania kierownicy życzy

Tomasz Dominiak



PSYCHO PIGS

Producent: US Gold

"Psychiczne świnki", opracowane przez **US Gold**, są zabawną grą zręcznościową. Wcielasz się w rolę świnki uczestniczącej w szalonych zawodach prosiaków. Oto reguły tych zawodów. Na arenie rozstawione są bomby z zapalnikiem czasowym. Bomby te zaopatrzone są w zegarowy zapalnik. W rywalizacji biorą udział także inne świnki, które należy wyeliminować, rzucając w nie bombami. Wszystko byłoby dziecinnie proste, gdyby nie to, że przeciwnicy również dążą do tego samego, a seppuku możesz popełniać tylko dwukrotnie. Bomby zaczynają odmierzać czas po ich rzuceniu, a ustawione obok siebie powodują reakcję łańcuchową. Wybuchając bomba zostawia czasami jakiś przedmiot, który należy zebrać. Później mogą one pomóc w chwilowym zatrzymaniem przeciwników, umożliwić jednoczesne zebranie 3 bomb lub dać dodatkową ochronę (kubraczkiem ochraniającym przed jedną bombą - świnka wygląda w nim bombowo!). Czasem także wzięcie przedmiotu powoduje pojawianie się u góry butelki - po ponownym zebraniu tej rzeczy możesz szybciej się poruszać lub szybciej wyrzucać bomby w kierunku przeciwnika.

Atrakcyjność programu podnosi świetnie zaaranżowana muzyka, która wręcz zmusza do gry, a także możliwość grania w dwie osoby. Po 3 rundach przechodzisz do etapu bonusowego (w sumie zwykłych plansz jest 12). Po przejściu wszystkich etapów czeka Cię efektowne zakończenie, którego jednak nie będę ujawniał. I jeszcze jedno - jeśli zabraknie Ci bomb, sędziowie je doniosą.

Tomasz Dominiak




WSPÓLNA SPRAWA
ANDRZEJ JANICKI
AXPALON! STARY WILKU, WIEM, ŻE UKRYWASZ SIĘ GDZIEŚ WŚRÓD DRZEW.
PRZESTAŃ KRZYCZEĆ BARBARZYŃCO! CZEGO SZUKASZ W MOIM LESIE ?!
NIEBO ZWALI MI SIĘ NA ŁEB JAK WYPOWIEM TE SŁOWA! ALE NIECH SIĘ DZIEJE CO CHCE NIE MA ODWROTU!
PRZEBYŁEM SZMAT DROGI, STRACIŁEM WSPANIAŁEGO KONIA, BYŁEM NAWET BLISKI UTRATY NADZIEI KIEDY POJMALI MNIE AQUILOŃCZYCY, SKUSZENI NAGRODĄ WYZNACZONĄ ZA MOJĄ GŁOWĘ! TYLKO TY MOŻESZ MI POMÓC!
POZNAJĘ CIĘ! TY JESTEŚ KRWAWY RUFUS. ŻE TEŻ TAKICH ŁOTRÓW ZIEMIA NOSI NA SWOIM GRZBIECIE.
NIC WIĘCEJ NIE MÓW. NIE CHCĘ WCALE SŁUCHAĆ CZŁOWIEKA, KTÓREGO IMIĘ JEST NAJGORSZYM PRZEKLEŃSTWEM.
NA ZŁOTE WŁOSY BOGINI KUTH! GDYBYŚ NIE BYŁ MI POTRZEBNY ŻYWY JUŻ TERAZ WYPRUŁBYM CI FLAKI!!!
ZAZWYCZAJ NIE PROSZĘ LECZ BIORĘ TO NA CO MAM OCHOTĘ! RÓWNIEŻ OD CZAROWNIKÓW.
DLATEGO TWOJE ŻYCIE TO POTOK NIESZCZĘŚĆ. NAJEMNY ZABÓJCA, GRABIEŻCA, GWAŁCICIEL . . . CÓŻ JESZCZE?
WYSTARCZY.


CHCĘ ABYŚ ZAJĄŁ SIĘ MOIM CIAŁEM, O DUSZY POMYŚLIMY PÓŹNIEJ.
MOGĘ DAĆ CI ZŁOTO I NIEWOLNIKÓW. MOGĘ DLA CIEBIE ZABIJAĆ, NISZCZYĆ LUB BUDOWAĆ!
... PROSZĘ TYLKO O JEDNĄ RZECZ! ZDEJMIJ ZE MNIE ZAKLĘCIE PRZEMIANY.
PROSZĘ?! LUDZIOM ZDARZA SIĘ BŁĄDZIĆ JEDNAK NAJCENNIEJSI SĄ CI, KTÓRYM UDAJE SIĘ ODNALEŹĆ WŁAŚCIWĄ DROGĘ.
ODWRÓCENIE TEGO ZAKLĘCIA TO POWAŻNE WYZWANIE ...
...ALE PRZYZNAM, ŻE BARDZO MNIE CIEKAWI TWOJE PRAWDZIWE OBLICZE.
WIESZ, ŻE NIE MOGĘ CI ZDRADZIĆ KIM KIEDYŚ BYŁEM. POWIEM TYLKO, ŻE SPRAWCĄ MEGO CIERPIENIA JEST BALABAN, CZAROWNIK I KRÓL PIKTÓW!
DLATEGO SZUKAŁEŚ WŁAŚNIE MNIE, PRAWDA?! WIEDZIAŁEŚ, ŻE NIE MA WIĘKSZYCH WROGÓW NIŻ BALABAN I JA!?
TAK, SŁYSZAŁEM O WASZYM POJEDYNKU NA WYSPIE MULL.
ZGODA! PRZYWRÓCĘ CI DAWNĄ POSTAĆ. MUSISZ JEDNAK PRZYRZEC, ŻE BĘDZIESZ MI SŁUŻYŁ DOPÓKI ON BĘDZIE ŻYŁ.
ŁĄCZY NAS JEDNO PRAGNIENIE!
BEJDIS...JEDBIS,
ISBEDIJE!
SMOK! POWINIENEM SIĘ TEGO SPODZIEWAĆ. PRZECIEŻ BALABANA NAZYWAJĄ POGROMCĄ SMOKÓW.
MUSISZ WZMOCNIĆ SKRZYDŁA PRZYJACIELU. PRZED NAMI DŁUGA PODRÓŻ.
A. JANICKI 94

S.O.S.

W związku z założeniem nowej rubryki S.O.S. przyszło do nas bardzo dużo listów. W miarę możliwości na łamach ŚGK postaramy się na Wasze problemy odpowiedzeć. Niestety, nie na wszystkie listy jesteśmy w stanie dać odpowiedzi, nie z powodu, że jej nie znamy, ale dlatego, że nie podajecie dokładnie swoich problemów. Pamiętajcie o tym, żeby bardzo dokładnie opisać, w jakim miejscu stanęliście.

A teraz - zaczynamy.

Czy w grze pt. "Gunship 2000" oprócz standardowych dwóch misji, czyli w Europie i Zatoce Perskiej, istnieje jeszcze misja w Grenlandii? Czytałem o tym w magazynie "Secret Service?"
Arkadiusz Skonieczny z Zabrza.

Nie słyszałem, żeby istniała taka misja. W oryginale również nie przewidziano tego dodatkowego scenariusza. Najlepiej zwrócić się bezpośrednio do autorów tego artykułu, czyli do redakcji "Secret Service". Może tam dowiesz się, skąd wzięła się w ich artykule powyższa wiadomość.

W "Alcatraz" w czołówce jest pokazane, że trzeba coś wynieść, a później uwolnić jakiegoś człowieka. Gdy gram, wchodzę do baraków, wykańczam wszystkich i nie wiem, co robić, więc wychodzę. Potem idę dalej i dochodzę do helikoptera. W zakończeniu mam około 30% wykonanej misji. Proszę o wyjaśnienie mi tego.
Przemek U. z Radzymina.

Nie wiem, skąd wziąłeś, że masz uwolnić jakiegoś człowieka - chyba nazwa tego miejsca nasunęła Ci takie skojarzenie. Twoim głównym zadaniem jest znalezienie ważnych dokumentów i ucieczka z Alcatraz. Wchodząc do budynku, musisz znaleźć tajne dokumenty. Łatwo to zrobić, ponieważ migają na ekranie. Wystarczy wtedy tylko strzelić w migający obrazek i dokumenty automatycznie zostaną przeniesione do jednego z czterech kwadratów. Wówczas już, po znalezieniu czterech przedmiotów (po jednym w każdej misji), wsiadasz do helikoptera i mając ok. 100% kończysz grę.

Chciałbym zapytać czy przez połączenie dwóch Amig kablem, Amiga-Amiga, można by było grać w "Civilization" na dwie myszki, na jednej mapie, w dwóch państwach?
Michał Stelmaszyk z Wrocławia

Oh, to byłoby naprawdę wspaniale, bo można by grać we dwóch, jednak taka sztuczka jest niemożliwa. Civilization należy do typowych gier z cyklu "człowiek kontra komputer". A swoją drogą, autorzy gry mogli włożyć jeszcze trochę wysiłku i zamieścić taką możliwość.

Otrzymaliśmy bardzo dużo listów z pytaniami związanymi z grą "Ishar II". Wszystkim piszącym chodzi o przepisy na eliksiry. Głównie macie problemy z Jablou, Humbolg i Mildong, jednakże chcąc uprzedzić przyszłe Wasze pytania, postanowiłem opisać wszystkie te mikstury. Uwaga, ten dziwny język stosowany poniżej to francuski.

Bulkal - 1B + 1F
Schloumz - 1B + 1D + 1F
Dzarna - 2B + 1C + 1E + 1F
Kloug - 1B + 1C + 1D + 1E + 1F
Clopatos - 1B + 1D + 1E + 1F
Gat - 3B + 1G
Ghoslam - 1B + 1D + 1E
Arbool - 1A + 1B + 1D + 1H
Mildong - 1F + 1H
Potaile - 1C + 1E
Rhumxy - 2B + 1D + 1E
Jablou - 1A + 1D + 2E
Humbold - 1B + 1C + 1G
Oklum - 1D + 1H
Flukjl - 3 E

Składniki:
A - compote de pissenlits
B - huile de salamandre
C - toile de mygale
D - gui seche
E - cervelle de rat
F - griffes de gargouille
G - champignons noirs
H - edelweiss

Czy istnieje możliwość i jak to zrobić, by zegar pracował po wyłączeniu zasilania. W instrukcji jest napisane "zegar opcjonalny, zasilany bateryjnie?".
Marcin z Biskupca

Amiga 600 nie posiada w swoim rozszerzeniu (1MB) zegara. Jeśli jednak, jak mniemam, masz dodatkowe rozszerzenie i jest ono z zegarem, wówczas wystarczy tylko przez jakiś czas mieć włączony komputer (około 6 godzin), a akumulator zasilający zegar zostanie załadowany na około 3 miesiące. Co do Amigii 500, to sytuacja wygląda identycznie. Trzeba więc kupić rozszerzenie z zegarem.

I jeszcze jedno, Marcinie. Jedyną grą podobną do Wolfensteina jest Doom - jak na razie, ponieważ słyszałem o pracach na pewnym programem, ale to przyszłość.

Nie wiem jak zabić dwóch policjantów w grze "Flashback", którzy chronią Lana. Mam nieśmiertelność i ich strzały nic mi nie robią.
Damian Kwiatek z Zamościa

Żeby przejść dalej, policjantów trzeba zabić! Niestety, na nieśmiertelności nie uda Ci się tego zrobić, ponieważ policjanci chociaż raz muszą Cię trafić. Później, kiedy już zabijesz policjantów, Lan wstanie i przekaże Ci ważną wiadomość.

1. Frontier:
Zupełnie nie mogę wylądować na planecie. Po wejściu w atmosferę, podleceniu na lotnisko i nadaniu sygnału nadal mi się to nie udaje. Raz nawet byłem przy lotnisku (z wyciągniętym podwoziem), ale zostałem zniszczony (ostrzelano mnie). Starałem się wylądować na planecie ROSS 154.
2. Goblins 3:
Mam tę grę na trzech dyskach. Przeczytałem w Waszym piśmie, że jest ona na sześciu. Czy kolejne trzy dyski zawierają ważne poziomy? Czy mając tę grę na trzech dyskach nie będę mógł jej ukończyć?
W jaki sposób zabrać krople na pamięć od rycerzyka na poziomie czwartym? Po zrzuceniu kamienia próbowałem zajść go z każdej strony, a gdy wykazałem na niego, goblin szedł na kamień, a rycerzyk uciekał.
SCORPION

Po pierwsze, we Frontierze nie wystarczy tylko zgłosić swojego przybycia, ale trzeba również otrzymać pozwolenie na lądowanie. Jeśli je otrzymasz, zawiniesz do portu bez trudu, używając automatycznego pilota; jeśli nie - musisz czekać. Taka technika skutkuje w każdym porcie. Na ROSS 154 czeka się akurat na zezwolenie w nieskończoność, nie mówiąc już o tym, że nie lubią tam obcych.

Po drugie, jesteś klasyczną ofiarą piractwa. Twoje "Gobliny" to wersja niepełna i, niestety, nie będziesz mógł tej gry ukończyć. Jak podejrzewasz, pozostałe dyski zawierają następne poziomy. Jeśli natomiast chodzi o Twój problem, to aby nie powtarzać opisu kolegi po fachu, proponuję Ci zajrzeć do ŚGK nr 2/94.

To byłoby na tyle w tym numerze. Jeżeli będziecie mieli następne problemy z Waszymi ulubionymi grami, to ta rubryka jest dla Was. Piszcie o swoich wątpliwościach, problemach, a postaram się Wam pomóc. Do zobaczenia w następnym numerze.

YA

LOGICZNE

1. ONE STEP BEYOND
2. PUSH OVER
3. ARCHON ULTRA
4. CHESS 2000
5. GO
6. BOSTON BOMB CLUB
7. BATTLE CHESS II
8. KASPAROV'S GAMBIT
9. INCREDIBLE TOONS
10. INCREDIBLE MACHINE

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT
2. CANNON FODDER
3. DOOM
4. TERMINATOR RAMPAGE
5. SENSIBLE SOCCER
6. BODY BLOWS GALAKTIC
7. SKIDMARKS
8. ALIEN BREED
9. PINBALL DREAMS
10. DESERT STRIKE

PRZYGODOWE

1. GOBLINS III
2. ALONE in the DARK II
3. FLASHBACK
4. KGB
5. DUNE
6. DARK SEED
7. ALONE in the DARK I
8. GABRIEL KNIGHT
9. SAM & MAX
10. SIMON the SORCERER

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.

ROLE PLAYING

1. ISHAR II
2. SHADOWCASTER
3. ISHAR I
4. BLACK CRYPT
5. LANDS OF LORE
6. EOTB III
7. ARENA
8. EOTB II
9. BETRAYAL at KRONODOR
10. LORD of the RING

SYMULACYJNE

1. PRIVATEER
2. RALLY
3. GUNSHIP 2000
4. X-WING
5. F-15 III
6. STRIKE COMMANDER
7. TFX
8. COMBAT AIR PATROL
9. ACES OVER EUROPE
10. DOGFIGHT

STRATEGICZNE

1. THE SETTLERS
2. SYNDICATE
3. CIVILIZATION
4. DUNE II
5. FRONTIER
6. GENESIA
7. HISTORY LINE 1914-18
8. SIMCITY 2000
9. CASTLES II
10. MASTER of ORIONA

ANKIETA

Zanim przejdziemy do Waszych wypowiedzi, kilka słów wyjaśnienia. Wybór zwycięzcy punktu 12, konkursowego, odbywał się według zasad przyznawania Oscara (nagrody filmowej), a więc klasycznie. Najpierw wyłoniliśmy najlepsze i najciekawsze wypowiedzi (naszym zdaniem), nadając im miano nominacji, a następnie wyłoniliśmy spośród nich tę jedyną, która zostanie nagrodzona. I tak wygrał... Sprawdźcie sami.

I jeszcze jedno. Publikujemy także inne Wasze wypowiedzi. Ponieważ chcieliśmy zmieścić ich jak najwięcej, są to tylko fragmenty Waszych listów. Ale chyba dobre i to.

ZWYCIĘZCA

Jako fajni kumple (Amigi i "AMIGOWCA") musicie coś zrobić z Ustawą, tzn. zebrać się do kupy z konkurencją, wybrać przedstawiciela i przedstawić pożądną USTAWĘ.

Artur Donicz
Łaskarzew

NOMINACJE

Świetną rzeczą byłoby zamieszczenie listy firm wydających gry, może w oparciu o listę przebojów, albo oddzielne głosy - przemyślcie to, ponieważ to byłby naprawdę dobry pomysł. Ludzie patrząc na taką listę będą wiedzieli, jaka firma króluje na rynku i jakiej firmy programy należy kupować.

Damian Krzyżoszczak
Police

Uważam, że przydałyby się adresy i telefony sklepów komputerowych.

Jacek Sokół
Sosnowiec

Moglibyście podzielić pismo na kilka części, w których przedstawialibyście osobno opisy do gier role-playing, zręcznościowych, logicznych itd.

Janusz Żurawny
Mikołów

Byłoby dobrze, gdybyście MARKET podzielili na trzy części, tj. na SPRZEDAM, KUPIĘ i ZAMIENIĘ.

Łukasz Balas
Rybnik

Proponowałbym Wam zamieszczenie choć małego kącika humoru komputerowego. Chociaż humoru w opisach jest dużo (i tak być powinno), niechaj będzie nam na codzień trochę weselej.

Henryk Siwoń
Pawłowiczki

Moglibyście zamieścić rubryczkę z kawałami na temat graczy, gier i komputerów. Poza tym więcej komiksów dających do myślenia.

Włodzimierz Kołdras
Śrem

Uważam, że moglibyście uruchomić osobną linię (telefon) w Bydgoszczy, służącą drobnymi poradami dotyczącymi gier komputerowych (wystarczyłoby kilka godzin dyżuru tygodniowo). Szkoda, że spotkanie z Czytelnikami zorganizowaliście w Warszawie. W Bydgoszczy byłoby chyba prościej, a chętnych Czytelników jak sądzę by nie brakowało.

Marcin Kuras
Bydgoszcz

Znajomi mówią, że jesteśmy bogaci, więc jeśli chodzi o jakąś pomoc finansową lub trzeba by coś sponsorować, to proszę mi dać znać, a z przyjemnością Wam pomogę.

Artur Drzymała
Jaworzno

W tabelce pod każdym opisem powinniście zamieszczać adres legalnego dystrybytora danej gry oraz jej cenę.

Za dużo gier na PC.

Proponuję ogłoszenie nieustającego konkursu, w którym Czytelnicy po ukończeniu danej gry pisaliby krótkie opowiadania. Powinny one wyjaśniać, dlaczego bohater musi zrobić to lub tamto. Opowiadanie takie musi usprawiedliwiać motywy bohatera. Nie można zawierać żadnych fragmentów z oryginalnych instrukcji lub innych opisów. Najciekawsze prace można by drukować w utworzonym do tego celu dziale i nagradzać.

Karol Gieroń
Inowrocław

Krzyżówka np. z tytułami gier byłaby bardzo dobrą rozrywką dla gracza (oczywiście, osobno dla PC i Amigi).

Mariusz Wiatrak
Wysoka Kam.

Sądzę, że zamiast plakatu powinniście zamieścić coś w rodzaju opisu, który po wycięciu stanowiłby jedną stronę do naszego (graczowskiego) alfabetycznie uporządkowanego albumu.

Michał Grzesiak
(miejscowość nieznana)

Osobiście tęsknię do rozpoczętej w numerze 5/6 serii Komputerowe Role-Playing, gdzie opisano Pool of Radiance. Czy nie można by kontynuować tej serii? Co myślicie o plakatach z gier w środku numerów (to niezły pomysł, mógłbym wreszcie wytapetować szare ściany mej celi). Jedyną sprawą budzącą u mnie mieszane uczucia jest jakość i tematyka komiksu. Można by parodiować jakieś znane gierki! A może by tak więcej konkursów?

Przemysław Gajny
Pszczyna

ŻALE I ROZTERKI

Czy moglibyście zamieszczać więcej opisów gier przygodowych. Nie chodzi mi o ich rozwiązania, ale chociaż o krótkie wzmianki, czy warto ich szukać i poświęcać im czas (mam na myśli nie tylko nowości, ale też starsze przygodówki).

Marcin Dziekan
Tarnów

Według mnie nie powinniście rozpisywać się o grach typu: "idź w bok i strzelaj". O takich grach moglibyście pisać z lekka w skrócie. Bardziej powinniście się skupić na opisach gier, które takowego wymagają (strategiczne, role-playing, symulacje).

Powinniście kontynuować swoją taktykę opisową, w której nie ujawniacie, jak ukończyć grę (EOB II, Creatures), ponieważ uważam, że zakończenie gry z opisem nie daje żadnej satysfakcji. W związku z tym uważam, że rubryka "Triki" jest niepotrzebna. Wielokrotnie przekonałem się, że "rozpracowanie" czegoś w grze samemu dawało mi olbrzymią satysfakcję i wciągało w grę jeszcze bardziej.

Jeśli to możliwe, moglibyście także zwiększyć liczbę nowości.

Piotr Trębacz
Świdnica

Co do Waszego pisma, to czasami grafiki na plakat są takie żałosne (ta choinka), że normalny gracz, który oczekuje jakiegoś sensownego wycinka fajnej gierki srogo się zawodzi. Może byście też coś zmajstrowali z listą przebojów, bo jak można mieszać wszystkie maszynki w jednej liście. Na tej stronie można by zmieścić porządnie osobną listę na każdy komputer: PC, Amiga, ST, no i co tam jeszcze chcecie. I jeszcze jedną moją propozycją jest podawanie ilości dysków (przecież to tylko jedna lub dwie cyferki pod symbolem komputera!) i nie wciskajcie mi, że nie macie na to miejsca. Jeżeli Was leń ogarnął, to lepiej od razu napisać, a nie czarować.

Szymon Maraszkiewicz
Częstochowa

1. W nr. 1/94 stanowczo za dużo miejsca zajął komiks, nie mogłoby to miejsce być przeznaczone np. na wywiad z kimś takim, jak Al Lowe.

2. Skoro opisujecie wiele gier nowych, to powinniście się postarać, aby więcej ich było do kupienia w SKLEPIE ŚGK.

3. Świetny jest artykuł z nr. 1/94 opisujący, na jakie gatunki dzielą się gry (w końcu mogę się połapać).

4. Bardziej szczegółowy opis gry "Civilization".

5. Mniej opisów gier typu role-playing (nie każdy to lubi), a więcej strategicznych i logicznych.

6. Cały ŚGK w kolorze, to miło mnie zaskoczyło, zarazem podziwiam Was za pozostawienie starej ceny czasopisma.

7. Tak w ogóle, to wszystkiego naj...

Mariusz Wadych
Kiełpiny

Denerwują mnie opisy mające cztery, pięć, a nawet sześć stron. Co się dzieje z rubrykami C-64 i Nintendo? W najnowszym numerze (1/94) wspomnieliście o tej pierwszej, ale co z Nintendo. Jeżeli zaczynacie, to kończcie! Ramki, metki, czy jak to się tam nazywa, to dobry pomysł, ale moglibyście wprowadzić trzy różne wskaźniki: grafika, muzyka i grywalność, a nie jeden wspólny.

Grzegorz Macikowski
Choszczno

Dlaczego (po jaką cholerę) zamieszczacie w Waszym piśmie plakaty i komiksy. Przecież to tylko strata miejsca. Równie dobrze, a jeśli nie lepiej, można by w tym miejscu wcisnąć opisy na C-64 lub Atari XL. Z pewnością liczba Waszych Czytelników by wzrosła. W numerze 11-12/93 w rubryce LISTY pisze: "Czekamy jeszcze

ANKIETA



Tomasz Poczatenko, Bydgoszcz

na dobre rady od filatelistów, którzy udowodnią, że gry komputerowe się kończą i że powinniśmy wydawać katalog ze znaczkami". Myślę (naprawdę), że katalogów ze znaczkami wydawać nie będziecie, staniecie się tylko konkurencją dla miesięcznika "KOMIKS". Dlaczego w innych pismach o grach nie ma tego typu dodatków. Jako kontrę możecie rzucić we mnie "GAMBLEREM", ale to (niestety) nie jest typowe pismo grach.

Moje propozycje:

1. Naczelny na Prezydenta.
2. Darmowe dyski Public Domain.
3. 120 stron bez zmian ceny.
4. Wielka obniżka cen w SKLEPIE ŚGK.
5. Własny program w TV.
6. Więcej konkursów.

Grzegorz Murgrabia
Szczecin-Wielgowo

HUMOR

PIRAT rządzi, PIRAT dzieli, PIRAT gry nam wciąż pierdzieli.

Marcin Sykutera
Świecie

Gdy Cię nie widzę, to wzdycham i płaczę.
Lecz tracę zmysły, gdy za Ciebie płacę.
To świetne pismo kosztuje zbyt dużo,
Nad mymi finansami cisza jest przed burzą.

Maciej Samcik
Poznań

Drodzy komputerowcy-jaskiniowcy!

Przybyłem tu z przyszłości, aby Was wprowadzić w XXI w. gier komputerowych. Jednak byście nie błądzili jak te biedne owieczki wśród licznego grona tzw. kiczów nie gier, przedstawię Wam dzisiaj nowość w Waszej epoce, czyli gazetkę pt. "Świat Gier Komputerowych".

Na początek opowiem Wam o wyglądzie tej nowości.

Jest to zbiór elementarny składający się z 64 płyt kamiennych ozdobionych pięknymi kolorowymi rzeźbami i zapełnionych tekstem w formie pisma obrazkowego. Wydawany już od roku, ŚGK obchodził niedawno urodziny. Z tej okazji Redakcja jako prezent dla Czytelników zmieniła sztaę graficzną i "klasę" papieru, co dodało jeszcze większej atrakcyjności. No i najważniejsze, zawarte w ŚGK artykuły, recenzje i opisy należą do lektury łatwej, "czystej" i przyjemnej.

Acha. I jeszcze jedno, drodzy demokraci. Aby nie przejść do historii jako "zachwalacz" powiem też trochę o wadach i błędach tej gazetki.

I tu, żeby było śmieszniej. ŻADNYCH WAD, BŁĘDÓW I INNYCH TAKICH DO LUFTU TO CZASOPISMO NIE POSIADA.

Mówię to nie dlatego, iż ktoś mnie przekupił lub się kogoś boję. Po prostu, po wielu nieprzespanych nocach nie mogłem się doszukać żadnej wady.

I na zakończenie moja opinia. "I już nie mars, lecz wspaniały ŚGK, jest dobry na wszystko" (bez głupich skojarzeń).

A więc warto jest wydać na to czasopismo 25 kłów mamucich lub zaoszczędzić na trzech paczkach dymiących papirusów lub dwóch lubczykach.

Słownik Jaskiniowców:

Zbiór elementarny - całość kartek, stron.
1 płyta kamienna - strona.
Kolorowe rzeźby - ilustracje i mapy.
Pismo obrazkowe - tekst.
Dymiące papirusy - papierosy.
Lubczyk - piwo "Żywiec".

Andrzej Szaładziński
Złotniki Kujawskie

O Wy świetni i wspaniali
byście zawsze sobie grali,
Grajcie w wieczór i południe
i niech Wam to już nie znudnie
Papier cudo, druk wspaniały,
a opisy... ideały!

Krzysztof Mydłowski
Bolesławiec Śl.

Cześć chłopaki pakerzy!

ŚGK - tyle świeżości i tylko dwie kalorie. Mam dosyć rąbania w ciupadła (grania w denne gry), a Wy, chłopaki, opisujecie świetne gry i tak ma zostać. Piszę tę pocztówkę (o cholera, to przecież list) po to, by wygrać tę grę, która na mnie czeka, nie. Chłopaki czy dobrze koledzy podali mi Wasz skład. Zaraz się przekonacie, a jak nie, to napiszcie. Jim Jonderbrak (USA), Jebiesuki Nabosaka (Japonia), Siergiej Szczypopasku (Bułgaria) i Alberto Srapowoli (-).

Przemek Sawicki
Białystok

AFERY

Denerwuje mnie napis "skład na komputerach Amiga" znajdujący się w stopce redakcyjnej numeru 1/94. Jeżeli musicie się chwalić (???), że robicie skład na Amigach, to bądźcie łaskawi podać ich model i konfigurację. Potem ludzie posiadający zwykłe "pięćsetki" z rozszerzeniem do 1 MB chodzą z głową zadartą do góry, dumni ze swego złomu. Przypuszczam, że skład robicie na Amigach 4000, 3000 lub 2000. A500 się do tego nie nadaje (ta jej cudowna szybkość np. w programie IMAGINE lub PAGESTREAM strasznie mnie bawi).

Wśród wszystkich pism, które zbieram (kupuję) jesteście na ostatnim miejscu. Dlaczego? Opisy, które drukujecie i oceny gier są nieuczciwe. Nie mam nic do opisów jako takich, ale denerwuje mnie za wszelką cenę zaniżanie i wytykanie błędów w grach, które występują TYLKO na "pececie". Nie wiem, co przez to chcecie osiągnąć. Dziwnym trafem prawie każda gra amigowska jest rewelacyjna. Odczuwam tu stronniczość. Fakt, że oprócz "Świata Gier Komputerowych" wydajecie także brukowiec o tytule "Amigowiec" dodaje całej sprawie pikanterii.

Bartosz Górecki
Poznań

W tym miejscy chciałby zamieścić kilka słów od redakcji. Po prostu zależy nam na naszych Czytelnikach, a sprawa faktycznie trąca aferą.

Skład robimy na A3000 i A4000, w dodatku nieźle rozbudowanych. To oczywiste, że A500 najzwyczajniej nie nadaje się do tego celu.

I sprawa druga, ważniejsza. Zawyżanie ocen gier na Amigi, o co posądza nas Bartosz Górecki (i Mateusz Śliwak), to tak naprawdę czysty przypadek i sąsiad "Amigowiec" nie ma z tym nic wspólnego (a nawet wręcz przeciwnie). Oceny te nadają sami autorzy opisów i tylko czasem musimy je korygować. Faktem natomiast jest, że nasi "pecetowcy" to diabelnie surowe chłopy, "amigowcy" zaś widać żyją w błogiej beztrosce. Taki los, co zrobić. Notabene, metki i ocen nie wprowadzaliśmy tak długo właśnie z powodu obawy przed podobnymi posądzeniami. A teraz masz. Afera. Jeśli kogoś uraziliśmy - przepraszami. De gustibus non est disputandum.

To wszystko. Dziękujemy za słowa pochwały i życzenia pomyślności. Następna ANKIETA za rok.

P.P.

TANIE i LEGALNE



ARTILLERUS

Nie masz w co grać? Nie stać Cię na zakup oryginału? Sięgnij po gry Public Domain i Shareware. Pod względem wykonania ustępują one najczęściej programom komercyjnym i z tego powodu wśród niektórych graczy panuje przekonanie, że nie przystoi się nimi zabawiać. "Co ja się będę pierdołami zajmował, gdy Syndicate na mnie czeka. Niech się biedota pobawi tą chałturą". No cóż, muszę przyznać, że kiedyś sam odnosiłem się z wielką rezerwą do wszystkiego z końcówką "ware". Tak było do momentu, gdy dowiedziałem się, że mój najlepszy tetris to... Public Domain. Wśród tych gier trafiają się świetne "szpile" - pomyślałem i odtąd mój pogląd zmienił się radykalnie. "Trafiają się" to dobre określenie, ponieważ połowa PD to trociny w stylu: kilka pikseli strzela pikselem do wrogich pikseli. Na szczęście, nikt nie każe Ci za to płacić kilkuset tysięcy, więc jeśli gra się nie podoba, nie ma powodów do rwania włosów z głowy. Zresztą lepiej będzie, jeśli przejdę do konkretów i przedstawię kilka interesujących pozycji z niezwykle bogatej biblioteki tych programów.

TWINTRIS to stosunkowo stara gra Public Domain. Jest najzwyklejszym w świecie tetrisem, ale spośród całej rzeszy tetrisopodobnych wyróżnia się starannym wykonaniem. Klocki spadają płynnie, nie wykazując żadnych tendencji sko-kowych, a przy tym szybko reagują na ruchy naszego joysticka. Podczas gdy ręcę, oczy i wszystkie trzy szare komórki zmuszone są do pracy pełną parą, uszy relaksują się naprawdę fajową melodyjką. Coś w tym stylu: ta ta tra... ta ta, a zresztą sam usłyszysz. Gdy uda się rozbić kilka rzędów klocków jednocześnie, doświadczasz niezwykle mocnego wstrząsu całego ekranu (uwaga, aby monitor nie zleciał z biurka). Jeśli wydaje Ci się, że jesteś dobry w te klocki, to tym bardziej powinieneś zasiąść przed **Twintrisem**. Piąta studnia jest tak przekichanie trudna, że przejście jej wydaje się tylko troszkę łatwiejsze od stania na nosie. **Twintris** posiada jeszcze jedną zaletę. Wyobraźmy sobie taką sytuację: przyszedł właśnie koleżka, a Ty nie masz zamiaru przerywać swojej zabawy. Wlatujesz więc szybko do głównego menu, gdzie pośród kilkunastu różnorakich opcji znajdziesz możliwość gry we dwójkę. Pojawiają się zaraz dwie studnie, w których każdy może sobie budować, co mu się żywnie podoba. I co Ty na to? Co tu dużo gadać. Po prostu - chce się grać. **Twintris** to klasyka w dobrym wykonaniu i każdy powinien mieć ją w swych zbiorach.

Ocena: 9/10

TANK ATTACK to kolejny, wydaje mi się godny polecenia Public Domain. W zabawie uczestniczyć może od dwóch do czterech graczy. Każdy dostaje swój własny czołg, za pomocą którego ma za zadanie wyeliminować znajdujących się na arenie rywali (inni gracze). Arena jest mniej lub bardziej skomplikowanym labiryncikiem, więc niekiedy trzeba się nieźle napocić, aby w ogóle kogoś dopaść. Przebiegły czołgista powinien próbować przetrzepać rywalom skórę z dystansu. Twoje strzały odbijają się od wszelkich ścian, a zatem jeśli dobrze namierzysz przeciwnika, możesz mu posłać znienacka niezłą seryjkę. Całą wojenkę uatrakcyjniają pojawiające się tu i tam niespodzianki, dzięki którym możesz np. uzupełnić energię, stać się niewidzialnym, polepszyć lub pogorszyć siłę ognia... Gra zawiera kilkanaście różnych plansz. Po zakończeniu każdej komputer sumuje zdobyte punkty. Ich ilość zależy nie tylko od liczby unicestwionych rywali, lecz także od ilości celnych trafień i szybkości wyeliminowania Cię z rozgrywki. Na koniec warto wspomnieć, że **Tank Attack** wykorzystuje "four players adaptor" (kabel umożliwiający podpięcie dodatkowych dwóch joysticków), a zatem nikt nie będzie zmuszony do używania klawiatury. Agoj!

Ocena: 8/10



TWINTRIS



TANK ATTTACK

HIGH OCTANE przeznaczona jest w szczególności dla amatorów wyścigów "z góry". Znajdziesz tutaj wszystkiego po trochu: autka rodem z ***Overdrive***, trasy podobne do tych w ***Nitro***, zaś wykonanie jak w ***Super Cars II***. Niemniej istnieją powody, dla których nie można powiedzieć, że gra jest znakomita. Sterowanie zostało wykonane dość nieudanie, a dlaczego, najlepiej jest się przekonać na własnej skórze. Największym niedociągnięciem (dają za darmo, a ja się czepiam) jest bez wątpienia mała liczba tras w liczbie trzech oraz brak jakichkolwiek zawodów, które zazwyczaj podnoszą grywalność. Osobiście jeśli już gram, to lubie coś zdobywać. **High Octane** nie daje mi tej satysfakcji, więc zmuszany jestem do zapraszania kolegi, którego skwaszona mina po zajęciu drugiego (ostatniego) miejsca zastępuje mi zdobycie pucharu.

Ocena: 7/10

SHEPHERD to bez wątpienia jedna z najlepszych pozycji Shareware. Idea programu jest troszkę podobna do ***Sim Earth***, a opiera się na kreowaniu pełnego harmonii (bądź nie) współistnienia wybranych gatunków zwierząt i roślin - fachowo nazwa się to biosystemem. Trzeba zatem wiedzieć, że sęp nie zeżre sarny, dopóki ta nie wyciągnie kopyt, a tygrys nie zaatakuje słonia, bo tamten rozdeptałby go jak muchę. Podobnie jest z roślinami: lilie wodne rosną w wodzie, więc jeśli posadzisz je na skale, zwiędną w mgnieniu oka. Takich zależności mógłbym tu przytoczyć całą stronę, ale nie o to mi chodzi. Zmierzam do tego, aby wykazać, że gra posiada szerokie walory poznawcze i powinien w nią zagrać każdy leśniczy i biolog. Zabawę uatrakcyjnia współzawodnictwo pomiędzy Tobą a komputerem, który za wszelką cenę próbuje wytępić Twoją populację (hodujesz sobie sarenki, a ten wstręciuch wysyła do Ciebie tygrysy). Jeśli uda Ci się wytrwać odpowiednio długi okres (kilka lat), promowany zostajesz do następnej scenerii (inny klimat, ukształtowanie terenu itp.), gdzie masz zazwyczaj do czynienia z innymi zwierzakami. Mówię Ci: zabawa na sto dwa.

Ocena: 10/10

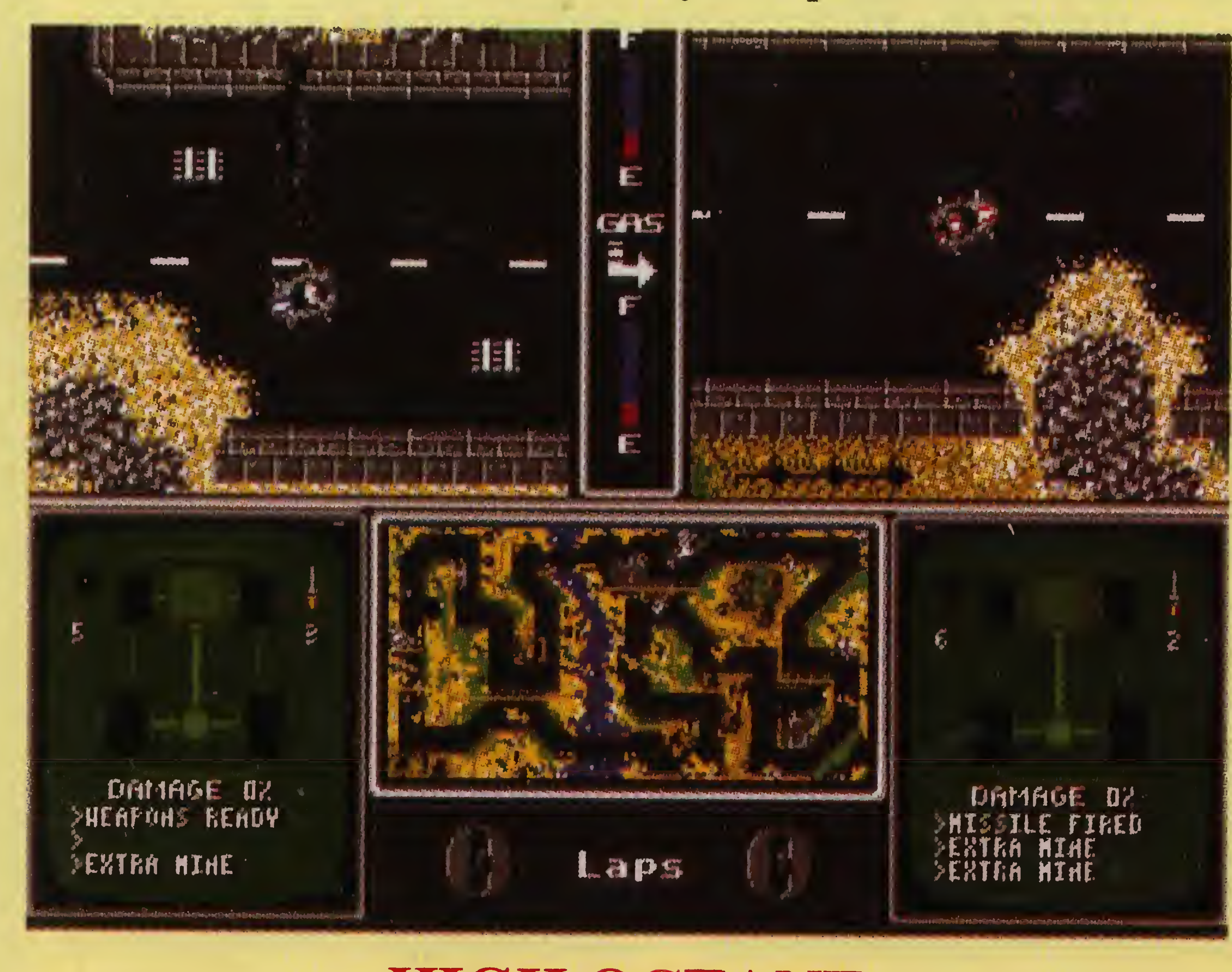
Tym z Was, którzy stronią od ściskania joysticka i nerwowego naciskania Fire, a preferują raczej wytężenie umysłu, polecam gry: **TANX, ARTILLERUS** oraz **SCORCHED TANKS** (dwie ostatnie należą do grupy Shareware; **TANX** to Public Domain). Wymieniłem te trzy programy z powodu dużego ich pokrewieństwa i grzechem byłoby wspomnieć o jednym, a przemilczeć istnienie pozostałych. Każdy ma jednakże swoje upodobania i dla przykładu mnie najbardziej przypadł do gustu **Artillerus**. Zabawa polega na odpowiednim ustawieniu kąta nachylenia lufy i siły strzału w kierunku ustawionego gdzieś w oddali pojazdu przeciwnika. Zadanie wcale nie jest takie łatwe, jak mogłoby się to początkowo wydawać. Musisz mieć oko na aktualną siłę i kierunek wiatru, topografię terenu, pola siłowe i kilka innych mniej lub bardziej istotnych czynników. Jeśli chodzi o **Artillerusa** i **Scorched Tanks** nie obojętne jest również, czym się strzela. W obydwu tych grach Twoje pojazdy mogą dysponować aż kilkudziesiecioma rodzajami broni. Ich nazewnictwo jest równie egzotyczne, jak sposób użycia, np. Magneto trafiając w pojazd, podnosi go do góry, po czym serwuje darmowy przelot zakończony niemiłym upadkiem. Inny typ broni pozwala zakopać się w podłożu w obawie o swoje zdrowie czy nawet skakać w celu dostania się na wyższe partie stoku. Obroną przed atakami rywali są różnego rodzaju pola siłowe, które w większym lub mniejszym stopniu zapobiegają zniszczeniu własnego sprzętu. Wszystkie te cudeńka możesz kupić w sklepie, który odwiedzasz przed rozpoczęciem każdej rundy. Źródłem pieniędzy są Twoje sukcesy na polu walki, gdzie pośród kilku przeciwników (w **Artillerusie** aż ośmiu) musisz wykazać się niezwykłą trzeźwością umysłu, aby przedwcześnie nie zostać kupą złomu.

Ocena: 8/10

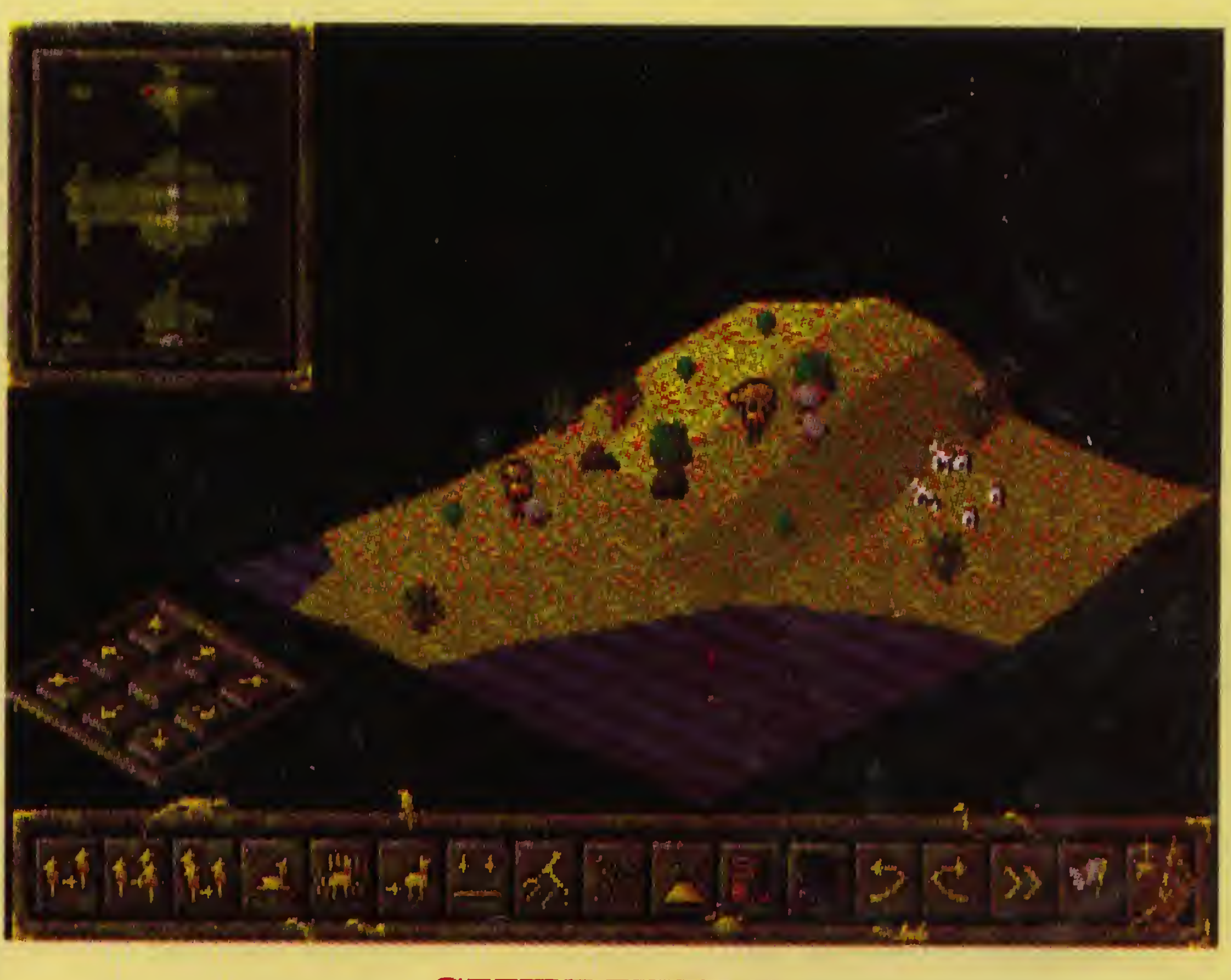
SŁOWNICZEK

Public Domain - program rozpowszechniany bezpłatnie. Możesz go kopiować, pożyczać... dopóki nie będziesz z tego tytułu pobierał opłat większych, niż koszty usługi. Prościej mówiąc, nie możesz wyciskać z niego zysku.

Shareware - program rozpowszechniany na podobnych zasadach jak *PD*, posiada jednak cechy programu komercyjnego. Otrzymując taki programik, musisz po jego przetestowaniu zadecydować czy chcesz pozostawić go w swoich zbiorach, czy też nie. Jeśli zdecydujesz się zatrzymać go, powinieneś wysłać na adres autora określoną przez niego sumę pieniędzy (zazwyczaj kilka dolarów), co sprawi, że zostaniesz zarejestrowany, a także otrzymasz podręcznik oraz pełną wersję programu. Dokładnych instrukcji należy szukać na dysku z programem.



HIGH OCTANE



SHEPHERD



TRIKI

IBM AMIGA

FRONTIER
Gametek

Każdy kto nie widział jeszcze tej gry, koniecznie musi ją zobaczyć. Latasz, strzelasz, a cały kosmos stoi przed Tobą otworem. Handel handlem, ale pieniędzy ciągle brakuje. Strzelectwo też jest czasami trudno uskuteczniać, bo szybkość świetlna nie służy koncentracji wzroku na przelatujących wrogich obiektach. Ale nic to, już idę Wam z pomocą. Dla tych bardziej uczciwych interesująca jest ilość pieniędzy, którą można zarobić w trakcie jednej podróży. Istnieje na to prosty sposób - musisz (po uprzednim zgraniu stanu gry na dysk) wywalić cały ekwipunek w pierony i spróbować kupić za pozostałe pieniądze najdroższy towar, na który Cię stać. To co kupisz, to Twoje - wystarczy teraz zapamiętać, ile kilogramów uszlachetnionych kamieni wejdzie Ci do ładowni i już masz gotowy przelicznik.

Dla tych mniej uczciwych istnieje prosty sposób zdobycia szybkiej forsy. Wystarczy wziąć jakiegoś pasażera (potem będziesz się martwił, jak mu wytłumaczyć, że wycieczka została odwołana). Teraz udajesz się do punktu skupu złomowatych statków i próbujesz wymienić swój statek na jakieś tańsze od Twojego "g". Oczywiście, będzie z tego kibel. Z pasażerem na pokładzie nie można sprzedać towaru, bo to tak jakby się sprzedawało domek z babcią w środku. Tylko, że... pieniążki za statek Ci zostają. Teraz operację powtarzasz tak długo, aż Ci się znudzi. Prawda, że **Frontier** to fajna gra?

W przyrodzie nic nie ginie. Taką zasadą należy się kierować przy kontaktach z innymi ludźmi na płaszczyźnie **Frontiera**. Trzeba dokładnie śledzić i zapisywać nazwiska zagubionych osób oraz tych, którzy domagają się transportu do odległych systemów, a nuż się okaże, że są to osoby poszukiwane gdzie indziej i przypadnie Ci jakaś mała fortunka w udziale.

Jeśli w danym systemie "wyszły" akurat jakieś towary, to w Biulletin Board z pewnością znajdzie się ktoś, kto zapłaci za nie całą furę pieniędzy. To mniej więcej tak, jak kiedyś u nas z czekoladą na kartki. Jeśli jesteś dostatecznie szybki, to możesz się kopnąć do innego systemu, kupić poszukiwany towar, wrócić i szybko go sprzedać. Jeśli coś takiego zdarzyło się raz, to jest wysoce prawdopodobne, że powtórzy się ponownie. Czekolady nigdy dosyć!

Są takie miejsca we wszechświecie, gdzie szlachetne kamienie traktuje się jak parszywe śmiecie i płaci się za ich wywóz. Wystarczy je znaleźć. Może pieniądze nie leżą na ulicy, ale na pewno na Drodze Mlecznej!

Ładunek może być od biedy użyty jako broń. Wystarczy kupić całą furę jakiejś taniochy, podlecieć nad kogoś i wywalić mu to na łeb. Spowoduje to poważne uszkodzenia. Niestety, takie same uszkodzenia może spowodować u Ciebie patrol policji, który szybko zareaguje na takie zaśmiecanie kosmosu.

Co do strzelania, to przypominam, że niekoniecznie musisz uganiać się za piratem po całym kosmosie - wystarczy ustawić na niego celownik, uruchomić automatycznego pilota i ogniem ciągłym, ciągłym, panowie.

SYNDICATE
Electronic Arts

Gra przyszłości. Wszystko kontrolowane przez międzynarodowe korporacje. Sceneria rodem z filmu grozy łamanego przez SF. Morduje się na każdym rogu, a kto nie ucieknie, tego łup. Kto nie nadąża za tą przyszłością, powinien zdać się mimo wszystko na "boskie" przedsiębiorstwa. Należy wpisać:

ROB A BANK - wpadnie Ci do kieszonki kupa szmalu.
MIKES TEAM - kup sobie pistolecik.
MARKS TEAM ALL - z trupa agenta - żywy agent.
OWN THEM ALL - przydałoby się trochę terenu.
WATCH THE CLOCK - szybszy upływ czasu też się czasami przydaje (byle nie podczas klasówki).
NUK TEAM - ogólne zmartwychwstanie.
COPPER TEAM - daje drużynie to, co jej potrzebne i jeszcze więcej.

AMIGA

ATOMIC ROBOKID
Activision

Automatyczne rozbijanie robotów na miazgę. Oczywiście, Ty też stałeś się robotem. Strzelanie z laserów nie zawsze jest proste. Nie raz trzeba znać drogę padania światła i szybkość ruchu przeciwnika. Jeśli nie dajesz sobie rady z tym wszystkim, powinieneś się poddać albo poczekać na... wtorek, czternastego. Na ekranie tytułowym wpisz:

TUESDAY 14th

Teraz wciśnij klawisz Fire ile sił w palcach i możesz liczyć na wspomaganie ekranem opcji specjalnych. Roboty do działa, a działa do roboty!

CIVILIZATION
Microprose

Dwa numery temu (ŚGK 2/94) podaliśmy pewną taktykę zdobywania kolejnych etapów rozwoju cywilizacji. Jeśli jednak ktoś chciałby sobie mimo wszystko pograć w tę grę, to niech wciśnie *Alt-R*. Spowoduje to poważne zmiany osobowościowe u przywódców grającego i to nie koniecznie na lepsze (prawie tak, jak w życiu). W starszych wersjach gry po naciśnięciu *Shifta* można było wpisać:

1234567890t

co dawało przegląd całego świata. Niestety, opcję tę zlikwidowano w ostatnim czasie i teraz masz babo placek, albo nie masz nic.

DEUTEROS
Activision

Prawdziwa kołomyja. Przekopujesz planety, aby zdobyć surowce do produkcji maszyn latających, które wysyłasz po nowe surowce. Czasami do akcji wkraczają jakieś Mechanoidy, dając laserowy wycisk. No, ale grać trzeba, bo kosmos czeka. W trakcie gry zapal sobie światełko "*Caps Lock*" i dwa razy wciśnij klawisz "*C*". Tło zmieni się na czerwone po pierwszym naciśnięciu i wróci do normalnego po naciśnięciu drugim. Oczywiście, w tym momencie masz zaaktywowane wszystkie triki. Dzięki tej jednej małej literce świecącej w pustce kosmosu masz dostatek surowców w magazynie, a budowanie fabryki zajmie Ci o wiele mniej czasu. Powrót do stanu normalnego jest podobny do wywołania triku. Jest tylko jedno "ale" - trik nie zawsze działa. Wtedy przejdź na powierzchnię lub do magazynów i powtórz akcję shiftowania literki "*C*". Tym razem tło może się zmienić na zielone. Wciśnij "*C*" po raz drugi, a potem wybierz jakąś ikonkę. Korzyści jak wyżej. Podpowiem jeszcze, że szybsze działanie czasu można wykorzystać w trakcie ataku Mechanoidów.

HIRED GUNS
Psygnosis

Straszna gra. Każdy może być zaatakowany przez każdego. W dodatku bycie rewolwerowcem jest dobre tylko do czasu - zawsze znajdzie się jakiś lepszy,

TRIKI



na przykład z karabinem Auto-Gun, który dowali z tej grubej rury. I tu rodzi się pytanie: jak samemu taką rurę zdobyć, co by jemu dowalić? Ano, wystarczy wpisać w dowolnym momencie *AMIGA* i po ptokach. Proste, co? (I warto to było szlajać się tyle po tych ciemnych, wilgotnych korytarzach, zdając się na kule wroga?)

MORTAL KOMBAT
Virgin Games

Gra, że o w mordę. Pełna digitalizacja krwi i flaków (niekoniecznie w oleju). Tłuką się, że aż miło patrzeć. Jeśli znudziło Ci się branie po gębie, zacznij grę w trybie jednego gracza jako Kano, Johnny Cage, Raiden lub Sub-Zero. Po dojściu do etapu "Pit Level" musisz pokonać przeciwnika dwa razy. Wiem, że to trudne, ale to Ty wybrałeś sobie tę grę, więc nie marudź. Oczywiście, potem "Wykończ go!". Cudownym sposobem zostaniesz wtedy przeniesiony do dołka z gadem. Niestety, jego też musisz wykończyć. Innego wyjścia nie ma. Trzeba było wcześniej trenować, a nie Gumisie oglądać! Jak Ci się to uda, masz bonusy jak w banku. Życzę wielu udanych śliwek pod oczami.

PARASOL STARS
Ocean

Gra dla każdego, kto lubi deszcz. Noszenie parasola poza tym świetnie ćwiczy nadgarstek (szczególnie na wietrze). Radzę jednak nie stosować skoków a'la "spadniem, bo odwykniem", gdyż może to się skończyć jakowymś wyłamaniem kończyn. Ci, którzy przeżyli, mogą wpisać:

CYNIX

Wtedy mają do dyspozycji:
B - dodatkowy ekran;
C - dodatkowe kredytki;
G - kasowanie wszystkich zbędnych wrogów;
M - zebranie wszystkich gwiazdek;
X - przeskakiwanie etapów.

ZOOL 2
Gremlin

Mały, śmieszny, w okularach. Nie znacie go? Łazi toto po wszystkim, skacze, biega, prześladuje łabędzie (i to ma być idol nastolatków). Głownie zajmuje się zbieraniem cukierków, czy czegoś w tym rodzaju. Jak nie pozbiera, to bieda, bo dalej bez bonusów nie da rady. A jak nie da rady, to musi być trik. No i jest. Wystarczy władować się na ekran z opcjami (ale nie z Zoolem, tylko tak normalnie). Teraz wpisujesz ładnie:

BUMBLEBEE

No i wszystko gra. Po uruchomieniu programu każde wciśnięcie klawisza *"Return"* przeniesie Cię do następnego etapu.

IBM

LEMMINGS II
Psygnosis

Lemmingi już znacie. Małe, ruchliwe, nieustannie wędrujące przed siebie. Ale czemu ciągle po tym samym etapie, do którego przejścia brakuje już tylko pół sekundy. Wiadomość dla wszystkich, którym brakuje - tym razem jednak nie podam kodów. Bo i po co? Jest na to lepsza metoda. Należy zgrać Lemmingi na najwyższej pozycji. Teraz do roboty edytorek dyskowy (Uwaga: można sobie spaparać dane). Wchodzisz do pliku SAVE.DAT i zmieniasz kody w bloku danych C8 na:

3C 00 03 00

Wzorek powtarzasz do adresu 2A9. Uruchamiasz ponownie grę i wczytujesz to, co pozmieniałeś (po prostu ładujesz stan gry z dysku). Przy użyciu mapy klikasz na łuk w centrum i po obejrzeniu sekwencji startowej możesz sobie skakać do dowolnie wybranego etapu. Lemmingi, nie dajcie się!

PRIVATEER
Origin

Korsarstwo kosmiczne - to jest dopiero zawód! Intrygi, intrygi i jeszcze raz go z lasera. Wrogów jest tu tylu, że nie bardzo wiadomo, kiedy przerwać ogień. Oczywiście, ciągłym problemem jest szmal. No bo ile razy można przewozić tony gleby i innych produktów odpadowych cywilizacji. Ale od czego edytory dyskowe. Tak więc zapisz grę na starcie i wyjdź z niej przy pomocy klawiszy *"Alt"-"X"*. Teraz edytorem dyskowym wczytaj się do pliku START.SAV i leć na adres 306 (szesnastkowo). Wstaw tam:

40 4B 4C - szesnastkowo

Po zgraniu pliku możesz uruchomić sobie grę. Masz teraz do dyspozycji okrągłą sumkę 5 milionów kredytek. Popatrzcie państwo, kto by powiedział, że to taka łatwa gra...

TFX
Ocean

Symulacja lotu ze strzelaniem ogniem ciągłym do celów ruchomych i wrośniętych w ziemię. Ustawienie dysz - oczywiście, pełne rozwarcie. Jeśli mało Ci walki i nie możesz się przebić przez misje trenigowe dla dzieciaków, to przy zaciąganiu się do U.N. po ostatniej literce swojego imienia wciśnij i przytrzymaj klawisz *"Ctrl"*. Teraz dopiero stuknij w *"Enter"*. Pozwoli to na dowolny wybór scenariusza i akcji. Stopy wiatru pod skrzydłami!

Wasz Tomasz

A teraz odrobina trików z nadesłanych przez czytelników listów.

BUDOKAN (IBM PC)

Idź facetem w prawy, dolny róg ekranu Dojo. Kiedy wybierasz przeciwnika naciśnij "B". Zostaniesz przeniesiony na Bonus Game.

PREHISTORIK (IBM PC)

Aby uzyskać nieskończoną energię odnajdź plik HISTORIK.EXE. Następnie wyedytuj go i zamień ciąg

9A 98 0A

na ciąg

9A 98 FF

WING COMMANDER (IBM PC)

Jeżeli chcesz, Twoja aby tarcza (shield) posiadała 28470 odporności, musisz znaleźć plik WC.EXE i zmienić podane ciągi (w liczbach hexadecymalnych):

28 00 28 00 2D 00 na
FF 70 FF 70 2D 00;

50 00 4B 00 3C 00 na
FF 70 FF 70 3C 00;

3C 00 32 00 55 00 na
FF 70 FF 70 55 00 ;

46 00 46 00 64 00 na
FF 70 FF 70 64 00.

Powyższe ułatwienia nadesłał nam **KURA**.

MARKET

Poszukuję gier firmy Sierra-On-Line, m. in.: "King Quest", "Larry", "Police Quest", "Space Quest" oraz proponuję darmową wymianę gier na komputer Amiga 500!!! **Marcin Słomkowski, Pawęzów 104a, 33-103 Tarnów 5, tel. (014) 250-273.**

Sprzedam: Amigę 500-3.5 mln, RAM 2.0 MB firmy Elbox-1.5 mln, modulator A520-0.4 mln, stację dysków SV 702-1.5 mln. Wszystko kupione VII.IX.93 r. **Wiesław Gawron, ul. Krakowska 1/37, 44-335 Jastrzębie, tel. (036) 719-911.**

Kupię tanio monitor do Amigi 600 w dobrym stanie. **Maciek Łaski, ul. 17 Marca 42/3, 82-200 Malbork, tel. 39-87.**

Gry i użytki na PC po 25 tys. zł. Katalog gratis po przesłaniu koperty zwrotnej i znaczka. **Paweł Lewandowski, ul. Maków 23a, 45-227 Opole, tel. 26-287 (po godz. 15).**

Kupię pilnie gry: "Body Bowls", "Red Zone", "Vroom", "Street Fighter 2", "Pacific Island", "Fire Force", "Potty" i "Creatures" na IBM PC. **Paweł Lewandowski, ul. Maków 23a, 45-227 Opole, tel. 26-287.**

Sprzedam tanio płytę IBM'a PC: 16 MHz, 80 MB dysk twardy, 4 MB RAM i oprogramowanie za jedyne 3 mln zł. **Paweł Lewandowski, ul. Maków 23a, 45-227 Opole, tel. 26-287 (po godz. 15).**

Sprzedam A600 na gwarancji do 08.94+70 dysków firmowych (Fuji i Basf). A600-7.5 mln zł, dyski-14000 zł sztuka. **Maciej Możejewski, Gorkiego 7, 70-390 Szczecin, tel. 221-697.**

A-500, akcesoria, oprogramowanie (600 pozycji, nowości)-sprzedam razem (10 mln zł) lub osobno. Koperta+znaczek. **Andrzej Orechwa, ul. Ogrodowa 11/123, 00-893 Warszawa.**

Sprzedam A500+, monitor 1084S, 50 dysków, oryginalne gry: "Birds of Prey", "Gunship 2000". Cena: 9 mln zł. **Paweł Norek, ul. Mikołajczyka 12/22, 35-208 Rze-szów.**

Sprzedam tanio programy na Amigę 600. Informacja po przesłaniu koperty i znaczka. Tylko listy. **Paweł Gustab, Os. Kazimierzowskie 7/11, 31-859 Kraków.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, zegar, około 130 dyskietek, 3 programy oryginalne, joystick, literaturę, sample, kontakt telefoniczny. **Adam Kossakowski, Bydgoszcz, tel. 717-147.**

Sprzedam Amigę 600 na gwarancji (do września 1994) z dodatkami. Cena ok. 6 mln zł. **Marcin Maciejewski, ul. Spasowskiego 6c/14, 75-016 Koszalin, tel. 45-22-80.**

Nowości&klasyka na IBM-200 MB gier. Wymiana lub sprzedaż (10 tys.). Po-szukuję dem i fanzinów dyskowych dla PC. **Łukasz Szałan-kiewicz, ul. Aleje Wp. 42/68, 38-500 Sanok.**

Sprzedam monitor Philips z filtrem. Cena: 1.5 mln zł. **Paweł Szewczyk, ul. Krupnicza 15/24, 04-719 Warszawa-Międzylesie, tel. 15-17-10 wew. 214.**

Sprzedam A500, 1 MB, monitor Commodore 1084S Color, dyski, joysticki. **Cena ok. 8 mln zł (pokrywa, literatura). Tomek Bona, ul. Biegańskiego 35/16, 80-807 Gdańsk.**

Sprzedam gry i programy na Amigę. Cena jednej dyskietki: 15 tys. zł. Katalog po przesłaniu: koperty+znaczek. **Mariusz Nogdy, ul. Żurawia 3, 41-811 Zabrze.**

Sprzedam lub zamienię C-64 z magnetofonem+joystick (duży ze stoperem), 40 kaset (1000 gier), programy, literatura, przedłużacz na A500 za dopłatą 1.5 mln zł. Cena sprzedaży: 2.3 mln zł. **Makuch Tomasz, ul. Królewiecka 24a/7, 11-700 Mrągowo.**

Jestem zainteresowany tanim komputerem lub wymianą cartridge na NINTENDO lub PEGAZUS. Posiadam ciekawe gry. **Makuch Tomasz, ul. Kró-lewiecka 24a/7, 11-700 Mrągowo.**

Kupię do C-64 dysk twardy 50-120 MB. Cena do uzgodnienia. Sprzedam literaturę komputerową. Opisy gier itp. **Paweł Zawada, Kościuszki, 88-324 Jeziora Wlk.**

Posiadam ponad 600 gier na Amigę i wiele oprogramowania. Chętnie się wymienię. Katalog nadesłać na adres: **Mirosław Winczewski, ul. Bolesława Śmia-łego 4/1, 44-121 Gliwice.**

A-1200 na gwarancji, 50 dysków, literatura, ok. 10 mln zł, sprzedam. **Robert Błaszczyk, ul. Skłodowskiej 64/95, Bydgoszcz, tel. 42-49-95.**

Sprzedam C-128D, monitor mono, mysz, dyski, pudełko na dyski, literaturę. Cena ok. 4.3 mln zł (do uzgodnienia). **Łukasz Pychyński, ul. Wileńska 7a, 46-320 Praszka (Kowale).**

Amiga 500+TV Samsung 14" (EURO)+sampler stereo+60 dysków+3 joysticki+bogata literatura. Zamienię na IBM lub sprzedam. **Grzegorz Pilarek, ul. Składkowskiego 24c/76, 41-250 Czeladź (woj. katowickie), tel. 65-27-08.**

Sprzedam Amigę 600 HD (nowa) na gwarancji, 20 MB HD, 2 MB RAM, 2 joysticki, literatura, oprogramowanie. Cena: 10 mln zł. **Mariusz Kalwasiński, Kisielce Duże 9/5, 78-200 Białogard, tel. 39-37 (po godz.18).**

Kupię gry (oryginalne): "Larry 1", "Raiload Tycoon", "Test Drive III", "Hard Drivin II" oraz wymienię się innymi grami. **Paweł Kowalski, ul. Półwiejska 11/25, 61-885 Poznań, tel. 52-30-35.**

Sprzedam Amigę 2000D (1.3-2.0) za 6.5 mln zł. Ok. 600 dysków, literaturę (7 mln zł), monitor 1084S+filtr (5 mln zł), karta SCSI 120 MB, 2 MB RAM (9 mln zł). **Tomasz Chojnacki, ul. Powstańców Śląskich 57, 32-300 Olkusz, tel. (035) 43-15-71.**

Kupuję, sprzedaję, wymieniam gry na Atari ST. Sprzedaż 10000+ koszt dysku. Katalog po przesłaniu koperty i znaczka. **Jeziorski Piotr, ul. Sienkiewicza 53/5, 62-600 Koło, tel. 22-293.**

Sprzedam: "Secret Service", "Top Sekret", "Computer Studio", "Atari magazyn", "Atari", wszystkie wydane w ciągu 2 ostatnich lat. **Piotr Jeziorski, ul. Sienkiewicza 53/5, 62-600 Koło, tel. 22-293.**

Tanie gry i programy na A500/A1200. Katalog gratis (koperta+znaczek). **Marcin Polakow, ul. Mielczarskiego 2/27, 11-400 Kętrzyn.**

Sprzedam Amigę 2000, monitor 1084S. Stan idealny. Cena: 10 mln zł. **Paweł Stę-pniewski, ul. Kościelna 1, 26-300 Opoczno, tel. 32-95.**

Sprzedam C-64, stację dysków 1541-II, magnetofon, 2 joysticki, cartridge, 100 dyskietek, 10 kaset. Cena: 3.5 mln zł. **Sławomir Śliwa, ul. Wapienicka 7/1, 43-382 Bielsko-Biała.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), monitor, dodatkową stację dysków 3.5", 250 dyskietek, pokrywę, 2 joysticki, myszka. Cena: 11.5 mln zł. **Jakub Krysiak, ul. Derdowskiego 30/11, 71-087 Szczecin„ tel. 52-40-47.**

Sprzedam C-64, magnetofon, klawiatura, zasilacz, 150 gier, płytka X cartridge. Cena: 1.6 mln zł. **Kamil Brona, ul. Okrzei 5/24, 85-317 Bydgoszcz, tel. 305-04.**

Sprzedam C-64, 2 joysticki, 1530, obszerną literaturę, 300 programów i gier. Cena: 1.5 mln zł. Całość to sprzęt roczny. **Robert Wiese, ul. Sępoleńska 28, 77-420 Lipka, tel. 131.**

Sprzedam "ŚGK": 2/93, 3-4/93 za 15 tys zł, oraz 5-6/93, 1/94 za 25 tys. zł, "Secret Service" 8/93, 1/94 i 2/94 za 15 tys zł (nawet osobne numery). **Marcin Świderski, ul. Michałowska 23/8, 60-645 Poznań, tel. 485-443.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), modulator TV, joystick, 100 dysków, pudełko. Cena: 4.9 mln zł. **Adam Dworak, ul. Gańsinca 4/18, 41-100 Siemianowice Śląskie.**

Posiadam 400 programów na Amigę 500, wymienię lub nagram. Większość z opisami. **Mateusz Rajpold, ul. Sienkiewicza 28/38, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. 47-24-52.**

Pilnie sprzedam Commodore C-64, magnetofon, pokrywę, 2 joysticki, 30 kaset, przedłużacz, Black Box v.8, literatura. Cena: 1.5 mln zł. **Łukasz Salawa, ul. Swarzędzka 10, 62-006 Kobylnica (koło Poznania).**

Sprzedam gry na IBM po 25 tys zł, na dyskietkach 5.25". Katalog gratis po przesłaniu znaczka i adresu. **Damian Popiel, ul. Moniuszki 1/1, 41-200 Sosnowiec.**

Sprzedam "Top Secret" z 93 r., nr: 18/5, 17/4, 16/3, 2/15, 1/14 po 10 tys za sztukę oraz gry na IBM PC. Za przegranie 1 dyskietki 5 tys. zł. 100% odpowiedzi. **Przemysław Stanek, ul. Racławicka 43/3, 33-300 Nowy Sącz.**

Sprzedam gry: "Adax", "Riot", "The Jet", "Sped Ace", "Hansk", "Klos", "Misja", "Fred", "Miecze Valdgira" oraz Atari XE, stację 1050 za ok. 3 mln zł. **Tomasz Wilka, ul. Rypińska 9, 82-550 Prabuty.**

Amiga 1200, monitor 1085S, rozszerzenie pamięci o 1 lub 4 MB, mysz. Sprzedam komplet za 17 mln zł. **Robert Deres, ul. Rembielińska 4/68, 03-343 Warszawa, tel. 674-83-32.**

Kupię gry na Amigę 500 na dyskach 3.5". W ofercie podać cenę i warunki płatności. **Zygmunt Krawczyk, Piszkowice 3, 57-315 Bierkowice.**

Sprzedam A500+, 2 MB Chip RAM, Aktion Replay Mk3, monitor 1084S, 2 Top-Stary, 170 dysków, itp. Cena: 15.8 mln zł. **Krzysztof Remlinger, ul. Więckowskiego 6/37, 80-809 Gdańsk, tel. 32-96-45 (po godz. 17).**

Sprzedam: A1200, HD 80 MB-15 mln zł. Digi-Lab 2.0-5.5 mln zł. Memory-Master 1200-3.5 mln zł. Licencjonowane programy, na wszystko gwarancja! **Miłosz Kłosowicz, ul. Matejki 20/30, 32-510, tel. (035) 64-082.**

Sprzedam: PC 386SX 40 MHz, 2 MB RAM, kolorowy monitor SVGA, mysz, ok. 100 dysków, HDD 52 MB. Cena: 17-16 mln zł. **Tomecki Roman, ul. Cymbalistów 21, 02-881 Warszawa, tel. 643-86-72.**

Sprzedam Amigę 500 (2 lata) 1 MB, modulator, joystick, pokrywa, mouse pad, 10 gier, pudło na nie, literaturę (stan bardzo dobry). Cena ok. 5 mln zł. **Łukasz Czech, ul. Woj. Wachowiaka 11/2, 81-418 Gdynia.**

Poszukuję oryginalnej wersji gry "Civilization" lub "Combat Air Patrol" na Amigę 500. **Adam Małczyński, Al. Ujazdowskie 26/95, 00-478 Warszawa, tel. 625-33-31.**

Sprzedam C-64II, magnetofon, cartridge Blac Box 3, pokrywę na klawiaturę, 2 joysticki, 15 kaset oraz literaturę. Cena ok. 1.5 mln zł. **Wieczorek Tomasz, ul. Staszica 30, 41-200 Sosnowiec.**

Sprzedam lub zamienię A600 (2 miesiące) z oprogramowaniem (160 dysków) na PC 286 lub A1200 z ewentualną dopłatą. **Dariusz Barciński, ul. 23 Stycznia 17a/34, 86-050 Solec Kujawski.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ AMIGOWIEC
- ☐ Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA *sprzedam,* **kupię, wymienię**

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:
1. Prawidłowo wypełnić rubryki doty czące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną prenumeratę naszych czasopism: AMIGOWIEC i ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH rozpoczynającą się od dowolnie wybranego numeru. Można również zaprenumerować dyskietki Public Domain oraz zamówić archiwalne egzemplarze AMIGOWCA i ŚGK.

Wystarczy czytelnie wypełnić obie strony wybranego blankietu prenumeraty i wpłacić odpowiednią kwotę na podane konto.
Świat Gier Komputerowych w prenumeracie kosztuje taniej - tylko 23 tys. zł.
Również AMIGOWIEC jest tańszy w prenumeracie - tylko 23 tys. zł.
Dyskietki Public Domain są tańsze dla prenumeratorów naszych czasopism - tylko 38 tys. zł. + VAT

Odcinek dla BANKU

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam prenumeratę
na 6 numerów — na 12 numerów

od numeru: — od numeru:

Numery archiwalne
po 23000 zł za sztukę

5-6 93	9-10 93	11-12 93	1 94	2 94	

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam prenumeratę
na 6 numerów — na 12 numerów

od numeru: — od numeru:

Numery archiwalne
po 23000 zł za sztukę

5-6 93	9-10 93	11-12 93	1 94	2 94	

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat Gier Komputerowych

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wy dań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

INDEKS Nr 32034 X ISSN 1230-7947

4/1994

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

SUPERMEMO

Oprogramowanie:

- REAL 3D v2.47
- TURBO CALC
- VIDEO TRACER
- AMOS PRO
- VOYAGER



SPRZĘT:

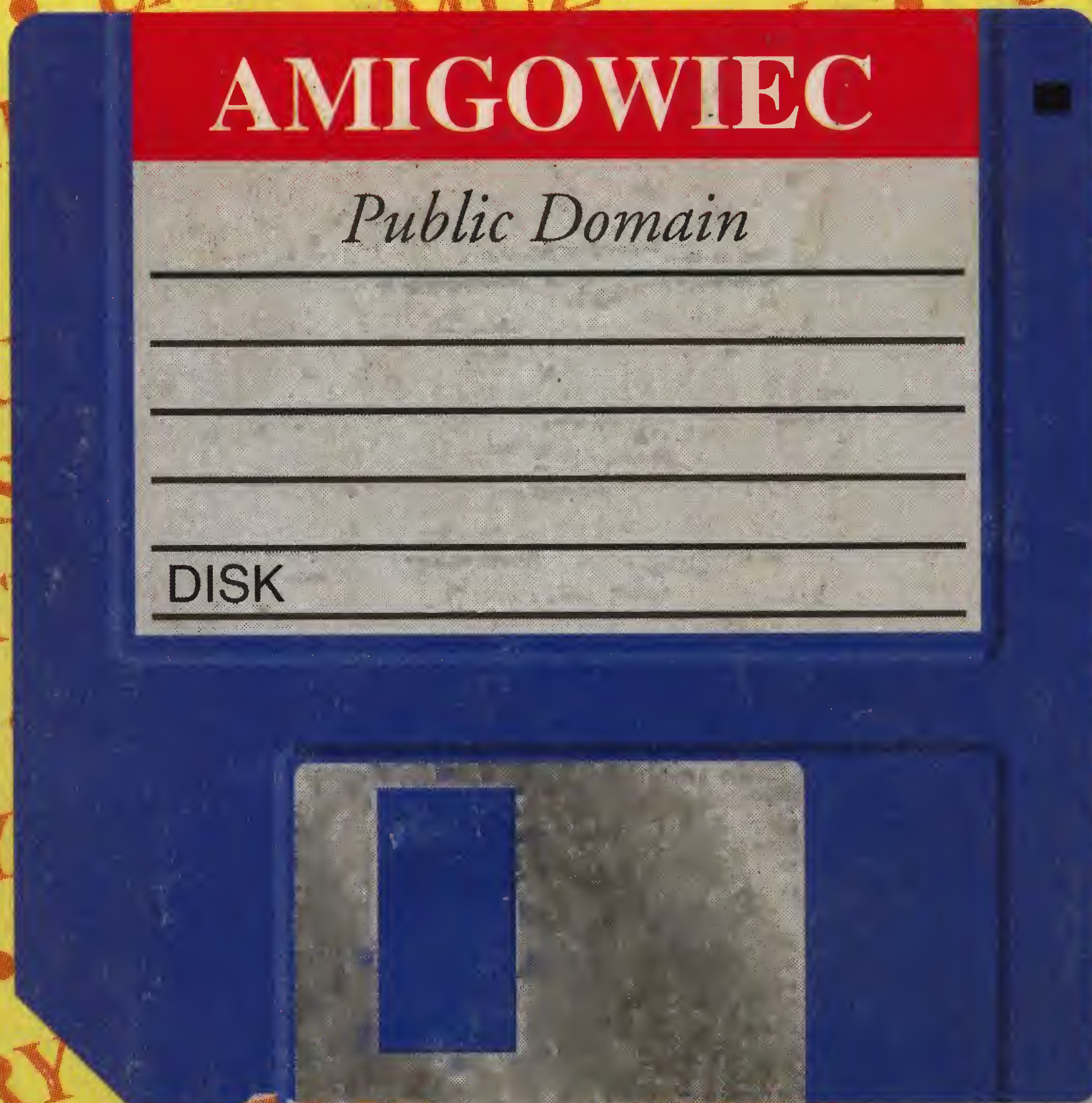
- PCMCIA
- RAM

WARSZTATY!

- AMOS
- Amiga DOS cz.1
- Arexx cz. 5
- Imagine cz. 4
- Amiga i muzyka
- Modemowanie

Ciąg dalszy na stronie 76

DYSKI PUBLIC DOMAIN



Nie używałeś nigdy programów Public Domain Amigowca?

Spróbuj!

24 dyskietki czekają na Ciebie.

Zamawiając cały komplet, czyli 24 dyski zapłacisz o 30% taniej! 800.000 zł zamiast 1.150.000 zł! Zamówienia będą realizowane po wpłaceniu kwoty na nasze konto.

ALFIN

ul. Świętojańska 2/7
85-080 Bydgoszcz
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
Konto: Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0